

DVD
4.7GB大容量
精彩满载
你最熟悉的栏目带来完全不同的感觉！
焕然一新的精心改变给你全新的体验！
vol.105A
掌机迷
POCKET GAMER
完全攻略
前线任务2089
超级机器人大战 OG 传说 无限边境
瓦尔哈拉骑士2
实况职业力量棒球 P3
创造职业棒球队
幻雾之塔
狩猎祭08决赛任务精彩挑战影像
超越官方冠军的挑战
特别策划
购机攻防战
玩家VS.奸商全攻略
探寻时代轨迹
从《海格力斯的荣光》说开去
大光盘精彩大满载
在本期新作影像中，有玩家们最关心的《恶魔城》系列新作的影像。此外还有《乐高印第安纳琼斯》的试玩影像，带你走入冒险故事中！


邮购请注明"口袋迷12"（邮资免取）
地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部
邮编：100011
邮购电话：010-64472177
全国上市热卖中！
普通版 19.8元 超值之选
赠 口袋迷随身环保袋
皮卡丘&小火猴 随机二选一
赠 口袋大图鉴趣味帖B版
超大尺寸完璧收藏
普通版
赠 精品DVD
最新动画连载
最新动画长篇 口袋妖怪 珍珠钻石
口袋迷 第12辑豪华赠品
口袋妖怪环保袋
豪华版
赠 精品DVD
最新动画连载
豪华版
赠 80页剧场版漫画
口袋迷珍藏品
赠 口袋大图鉴趣味帖B版
超大尺寸完璧收藏
豪华版 29.8元 值得收藏
赠 口袋迷超大环保袋
双面图案更加精致
口袋迷 POKéMON FAN



Contents [目录]

掌机迷
总105期

●前线任务2089



POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

翔武推荐给你看

《狩人营地》全面改版，增加了一点新内容，以后可能还会增加一些，希望猎人们能继续支持我们。本人在接手《PGBAR》之后也做了一些版面上的调整，为的是让读者们能对编辑部有更多的了解。所以一定要关注啊。



SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

购机攻防战，玩家对JS全攻略 ……042
探寻时代的轨迹 ……152

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测！

掌上周边街 ……052
软硬评测团 ……054

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告！

游戏品质 ……028
大战略7 PSP ……036
乐高印第安纳琼斯 PSP ……038
13岁的就职体验 NDS ……040

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口！

新闻中心 ……004
PG视点 ……008
PG排行榜 ……009
电玩避雷针 ……010
PG特工组 ……012

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报！

勇者斗恶龙5 天空的新娘 NDS ……014
无限航路 NDS ……016
梦幻之星携带版 PSP ……018
西格玛和声 NDS ……020
盗贼皇女 NDS ……024
东京魔人学院 NDS ……026
游戏新干线 ……028

GAME GUIDES 攻略战队
●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

机战OG传说 无限边境 …… 088
瓦尔哈拉骑士2 …… 100
前线任务2089 疯狂边界 …… 112
实况力量职棒P3 …… 128
创造职业棒球队 …… 136
幻雾之塔与剑之守则 …… 144

COLUMNS 游戏单间
●在这里一定能找到最适合你的专区!

PSP绝对热点 …… 060
NDS生活应援 …… 062
口袋基地 …… 064
青青牧场 …… 068
狩人营地 …… 072
高达黑历史 …… 078
机战天空 …… 080
最终幻想双周刊 …… 082
火纹圣殿 **New!** …… 084
勇者斗恶龙王国 …… 086
PSP模拟游戏推荐 …… 088
久远回廊 …… 160
音乐鉴赏课堂 …… 162
萌之乐园 …… 164
掌上动漫谈 …… 180
三栖人空间 …… 184
问答无双 …… 186

PG BAR PG吧
●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

PGBAR …… 166
PG博克 …… 172
PG总动员 …… 176
贴图特搜队 …… 178
游戏发售表 …… 190
DVD内容导读 …… 192

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

猴子推荐给你看

由于新人一狼加入我们编辑部，以后的DQ专栏就由这位DQ达人来负责了。此外，前线任务的完全攻略和两大特稿也融入了这位新人大量的心血，希望大家能够喜欢!



露琪推荐给你看

《瓦尔哈拉骑士2》的攻略作者很有爱地制作了游戏地图，详尽资料连日站也望尘莫及。狸猫君的腐文再度拿鲁鲁修开刀，不过请大家相信，露琪子是决无可能存在的。



库巴推荐给你看

新出的《创造职业棒球队》和《口袋力量职业棒球P3》都很不错，一个重视实战，一个重视经营,喜欢棒球的玩家可以玩玩。反派里物语将会在下期与大家见面。



八房推荐给你看

假期马上就要到了，为大家奉献暑假购机避险指南，助你买到称心如意的主机。回廊、牧场、口袋等熟悉栏目全新回归，更有系列回顾展望，与大家一起缅怀逝去的系列作品。





关注游戏生活的节奏
倡导健康娱乐的主张

□主持 / 猴子



恩怨难以尽述，昔日同僚今反目成仇 板垣伴信离职，拟起诉TECMO社长

一手领军制作开发《死或生》与《忍者外传》等知名系列游戏的TECMO创意干部兼Team NINJA开发部长板垣伴信，于XBOX360版《忍者外传2》即将发售的时候（6月3日），突然发表声明文，宣布将于7月离开 TECMO。板垣于声明中表示，由于 TECMO 社长安田善巳违背承诺，拒绝支付《死或生4》的开发完成奖金，而且以恶劣态度回应此事，因此他迫不得已只好辞职，并且在5月14日向东京地方法院提出起诉，针对安田的无理态度与不诚实发言等违法行为，要求支付1亿4800万日元的赔偿金，而他本人也将于7月1日离职。在声明中，板垣也向喜爱他作品的fans们表达歉意，《忍者外传2》将是他所制作的最后一款《忍者外传》系列作，之后他也不会继续担任《死或生5》的制作。

在板垣伴信的声明书发表之后，TECMO的股票在次日重挫10.16 %，由1102日元下跌至990日元。针对板垣的声明书，TECMO发表回应，否定板垣伴信的指控，并为本次事件向顾客、股东与生意伙伴表达歉意，同时强调 Team NINJA 今后仍将尽全力开发富有魅力的新作。



↑辞职事件对于最近缺乏题材的业界来说确实有不小的轰动性，而板垣氏的此举也难逃炒作嫌疑。



移动电话也能玩解谜游戏？《雷顿教授》登陆手机平台

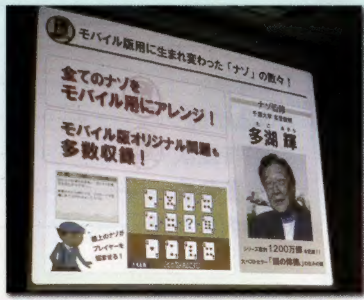
↑《雷顿教授》系列在手机平台上推出，意在吸引更多休闲玩家。

LEVEL-5近日宣布，累计销售已突破170万套的NDS益智冒险游戏《雷顿教授》系列，将于今年夏季起陆续在日本NTT DoCoMo系列手机平台上推出。

《雷顿教授》系列以19世纪英国为背景，融合冒险与益智要素，由LEVEL-5社长日野晃博领军制作，并请享誉多年的益智问答读物《头脑体操》的作者多湖辉监修。

继先前在 NDS 发表推出《雷顿教授与不可思议的城镇》、《雷顿教授与恶魔之箱》与《雷顿教授与最后的时间旅行》之后， LEVEL-5又宣布，在今年夏季推出的NTT DoCoMo 新款手机P906i平台上推出初代《雷顿教授与不可思议的小镇》的手机移植版。手机版《雷顿教授》将以预先安装的方式随机出货，除继承了原作谜题外，并追加了众多原创的谜题，让玩过NDS版的人也能以新鲜的心情来挑战谜题。

除了《雷顿教授与不可思议的小镇》之外，《雷顿教授与恶魔之箱》和《雷顿教授与伦敦的假日》也都会推出手机版供日本玩家下载，这些移植作将陆续推出。



←多湖辉先生在日本和海外以头脑体操的发明人而闻名，本作的原创内容自然也是他所监督制作的。

胡文彬 “八房”为什么叫“八房”？难道他以前是“扒房”子的吗？
读者资料 男，18岁，辽宁省抚顺市东洲区第十中学



任天堂公布今夏软件发售阵容 火纹节奏天国瓦里奥列队其中

2008年5月28日，日本任天堂宣布今年夏天的DS和Wii游戏发售阵容，其中DS游戏占了大部分。除了在今年早些时候宣布的《火炎之纹章》复刻版外，《节奏天国》、《传说的斯塔菲》、《瓦里奥世界》等任天堂著名作品也将在DS或Wii上推出。这些游戏中最早上市的是7月10日的《传说的斯塔菲：对决》，最后压轴的当然是分量最重的《火炎之纹章 新暗黑龙与光之剑》，将于8月7日登场。这次DS版火纹的开发小组正是曾经开发《晓之女神》和《卡片英雄》等游戏的任天堂下属游戏开发公司Intelligent Systems。

DS的火纹是FC初代的重制版，这一点在之前的报道中就已经明确了。而曾经在GBA时代广受欢迎的《节奏天国》，这次推出的则是正统续作。上述内容尚不包括第三方的游戏，除了任天堂之外，Square Enix也在当天公布，DS版新作RPG《西格玛和声》将在8月21日发售。



《大合奏DX》官网开张 威力加强提供全新享受

任天堂制作，即将于6月推出的 NDS 音乐游戏《大合奏 兄弟乐队DX》，官方网站现正式开设，并且放出游戏画面与介绍供玩家参考。

《大合奏 兄弟乐队DX》是一款以NDS代替乐器，让玩家体验演奏歌唱等多样化音乐乐趣的游戏，包括“演奏”、“歌唱”与“作曲”等游戏方式，并支持网络下载功能。

“演奏模式”让玩家以NDS充当乐器来演奏自己喜欢的乐曲，收录50种以上乐器与4种不同操作方式，采用不懂五线谱也能演奏的简单谱面，并支持单卡8人合奏功能。

“歌唱模式”让玩家通过NDS的麦克风尽情欢唱，附带歌曲类型诊断功能，让玩家能了解自己适合哪些歌曲，提供歌唱练习功能，可自由设定音调与回音，并给予评分。

“作曲模式”让玩家可通过麦克风哼歌、触摸笔键盘弹奏或是触摸笔五线谱输入等方式来作曲，并提供自动伴奏功能，不论有无音乐知识与经验都可以轻松作曲。最多可以储存 100 首自作歌曲，并可通过无线网络或任天堂Wi-Fi网络来分享给其他玩家。



↑《大合奏》在2004年推出之后一直受到DS玩家的喜爱，这次的资料片更能与Wii联动。

游戏预定收录30首乐曲，并可通过任天堂Wi-Fi网络，从包含最新热门歌曲、动画歌曲、经典歌曲与日剧主题曲在内的200多首乐曲中选择100首下载游玩。之外还可以在Wii 下载专属的“扬声器频道”与游戏连动，在大屏幕上享受高音质的8人合奏乐趣。NDS《大合奏 兄弟乐队DX》预定在6月26日推出，定价4800日元。



盟区全球创先独家支持 PSP动态SSID游戏联机

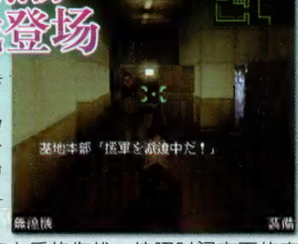
经常玩线上游戏的掌机玩家一定不会不知道盟区（Mengzone）这个地方。最近盟区传来了好消息，该平台上的动态ssid游戏，已经实现自动联机了，今后会有更多的游戏将会被支持。所谓动态SSID联机游戏，与多SSID游戏相比，此类游戏不仅使用了多个SSID进行连接，而且SSID并不固定，游戏角色存在主客的关系，客机要根据主机的变化随之变化，技术实现十分复杂。至少50%的PSP游戏采用了此种联机方式，目前能够掌握这一联机方式的国内平台，只有盟区可以实现。

配合MGS4发售宣传热潮 MGS Mobile手机游戏登场

KONAMI最近的焦点集中在6月12日发售的PS3版战术谍报动作游戏《合金装备4》上，不过最近日本的玩家们除了PS3之外还多了一项选择，那就是《合金装备》的手机版原创新作《合金装备Mobile》（Metal Gear Solid Mobile）。该游戏是针对手机平台所制作的MGS系列新作，游戏的剧情是原创故事，讲述的是Solid Snake与Otacon在 PS版《合金装备》初代故事结束之后的作战，按照时间方面的安排，故事应该发生在MGS2之前。



↑《合金装备》的手机版抢在PS3的4代之前发售。


→游戏画面接近PS版水准，在当今以强劲机能著称的手机中，这样的画面并不算是太先进的。

《合金装备Mobile》的游戏画面采用了全3D绘图方式，游戏的多边形数量与PS版差不多。本作承袭了系列作传统的谍报潜入的游戏方式，重现了包括贴墙、敲墙、匍匐、垂吊、勒颈等各式各样的动作，并且具备丰富的破关隐藏要素。手机版《合金装备Mobile》于6月2日起开始在日本供玩家们下载游戏，下载费用为525日元。



CRI发表文件压缩优化工具 有助提高游戏文件处理速度

日本软件开发工具研发公司 CRI Middleware 宣布，将推出可有效提升各游戏平台游戏载入速度的游戏开发用文件系统中介软件“FileMajik PRO”，该软件预定于10月向外界提供开放下载。

“FileMajik PRO”是针对各游戏平台游戏载入效能改善所开发的文件系统中介软件，支援平台包括 Wii、PS3、Xbox 360、PS2（预定）、PSP、NDS与PC。

“FileMajik PRO”主要通过即时读取解压缩与文件配置最佳化等方式，来改善游戏载入速度的两大关键“读取”与“搜寻”方面的表现，将游戏载入时间缩短一半以上。

在读取部分，“FileMajik PRO”会针对不同格式文件选择适当方式进行压缩，将容量缩减到原本的一半左右，并打包成单一文件，减少存放空间与读取资料量。载入时则通过“Majik-Decomp”即时解压缩技术，在不耗费额外记忆体空间的情况下还原原始资料。

在搜寻部分，则是通过分析实际测试游玩时游戏光碟的读取动作记录，来调整光碟上文件的配置方式。包括将读取时需要的文件群集化并配置于相邻区域，或是将同一文件复氧多份配置到不同群集等文件配置最佳化处理，来减少搜寻次数、提升载入速度。

“FileMajik PRO”将针对各支持平台提供专属功能，包括 PSP 的记忆卡安装载入加速功能、WiiWare 游戏支持，以及NDS游戏的轻量化与高音质化等。

“FileMajik PRO”完整版与“FileMajik Standard”简化版预定2008年10月开始提供。

CRI Audio™ CRI Vibe™
CRI Movie™ CRI FileMajik™
CRIWARE™

↑CRIWARE的LOGO在许多DS游戏中都有出现，玩家们应该很熟悉吧。

范晔华 如果被雷劈能中小P的话，那宙斯你就尽情地劈吧，劈到你足够爽为止……
读者资料 男，15岁，河北省保定市新市区列电西院22号楼5单元



任天堂携手麦当劳叔叔 就餐提供试玩下载服务



→在麦当劳用餐的时候体验DS服务是一种享受。

近日，任天堂与日本麦当劳以及NTT无线宽带平台一起合作，从5月27日开始，从麦当劳的一部分店铺，以及部分车站还有电车内进行名为“Nintendo Spot”的试点服务。玩家可以在这些地方利用DS的Wi-Fi无线网络，下载最新的试玩版游戏。

参与该实验的麦当劳店铺包括分部在世田谷区、杉井区等地区的21家分店。某车站前的麦当劳店内从早晨10时起，在一部分座席上放置了DS网络服务的广告纸。玩家在吃早餐的时候，可以在同时打开DS，试用该服务。该服务的使用方法十分简单，启动DS之后，在主选单下选择“DSダウンロードプレイ”，稍等片刻之后，DS会自动下载名为“Nintendo Spot Pure”的软件，之后可以在该软件的菜单下浏览“麦当劳新闻”以及使用“DS下载服务”。“麦当劳新闻”中有麦当劳新发售食品的情报，以及由麦当劳赞助提供的电视节目《全力Tunes!》的一些消息。而“DS下载服务”则向玩家提供了最新游戏的体验版的下载，现在有《我们是化石挖掘者》、《卡片英雄》、《美文字训练》以及《大人的DS训练》等4部作品。随着任天堂公布新作发售日的临近，还会有更多游戏的体验版可以用这种方式玩到。

《口袋西游》飞天内测 感受08年精彩盛夏



→《口袋西游》的画面得到了改进。

6月26日，《口袋西游》火爆开启飞天内测！08年盛夏体验充满无限精彩与乐趣的全新网游。

3D飞天宠物网游《口袋西游》，汇集了“多元化宠物培养系统”、“腾云驾雾”和“七十二变”三大独具特色的创新功能。游戏中，玩家可以充分体验到宠物双胞胎，变身造型秀，高空竞技飞行等多种不同的全新游戏体验，而绝无仅有的双人飞天体验，则会给玩家的游戏过程中增添独特的浪漫气氛。宏大的游戏场景，华丽的技能效果，造型可爱的人物设定，将会使广大玩家体验到充满神秘与刺激的西天冒险之旅。

《口袋西游》以“宠物”、“飞天”、“变身”三大强劲风暴冲击08年盛夏，带给广大玩家与众不同的游戏体验。



战神同捆版PSP终于发售 限定主机期待迟到的收藏

在PSP版《战神 奥林匹斯之链》发售3个月之后，由SCEA宣布的限定版《战神》PSP主机终于摆上了北美市场游戏店的货架。

本套装包括背面带有《战神》主角克里托斯头像水印的深红色PSP主机一部，《战神 奥林匹斯之链》游戏一张，《Superbad》UMD影碟一张，以及PSN下载通行软件，玩家可以利用PSN的权限从SCE的官方游戏网站下载独占游戏《虹吸战士 实战行动》，从而免去9.99美元的下载费用，该下载的有效期限是2008年12月31日。全套同捆版主机的价格为199.99美元，因为《战神》的年龄等级为M级，所以这套限定版主机的购买玩家年龄必须在17岁以上。

尽管《战神》的限定版PSP的做工与许多其他限定版一样只是打上一个水印，但是考虑到该游戏在世界上Fans众多，这款套装虽然在游戏发售3个月后才退出，但是依旧十分抢手，将被许多爱好这一系列的玩家收藏。

板垣伴信在《忍者外传2》开发结束之后突然辞职，并且将自己的上司告上法庭。双方的恩怨纠结背后，隐含着什么样的真相？







别了，板垣伴信



随着《忍者外传2》的发售，板垣伴信终于决定不再忍受TECMO带给自己的压力与不友好的工作环境，在自己领军开发的游戏即将发售的时候宣布离开。在临走的时候，他还顺便把给自己带来不快的TECMO社长一纸诉状告上了法庭。在游戏业界缺乏爆料的时候，这封声明书顿时掀起不小的波澜，使大家的目光再次聚在了这个广受争议的游戏开发人身上。

应该说，在双方没有在法庭上举出可信证据之前，无论是板垣伴信还是TECMO的言论都是一面之词，因此也不大好评价。不过从板垣的声明中，我们可以看出他和TECMO高层之间的矛盾确实比较深，在这个欠债还钱天经地义的世界，“拖欠开发报酬”似乎是个很确实的理由，如果说TECMO在2年多以前就一直欠着板垣的开发费不还这个事实存在的话，那么板垣应该是比较受同情的。但是TECMO在回应板垣声明的时候也表明，该给的费用都已经支付了，板垣与前任上级之间的协议不予认可，因此不该给的当然不会给。TECMO还说他们将板垣伴信的起诉视为重要的问题，不过由于牵扯到个人事由的诉讼，此事不宜对外发表，但是板垣伴信却任意将这件事实公布于众，而且声明中还把Team NINJA众多成员开发的游戏说成是自己独自开发的。板垣与TECMO之间互拍砖头的行为，在信奉“家丑不可外扬”的日本业界，宛如油锅中撒了一把盐，造成的轰动效应在那两天自然不在话下。

不过话说回来，板垣与TECMO之间的矛盾，从源头上说，绝对不仅是DOA4的开发费用问题。板垣在2006年惹下的不伦事件使TECMO大为尴尬，当时他们在一条船上，所以在面对事件当事人的指责只好统一口径，在诉讼结束之后，TECMO对于性格不羁的板垣自然是没有好脸色。而在板垣看来，TECMO要求Team NINJA在PS3、DS等主机上制作《忍者外传》游戏，这种不符合他本意的命令他也不愿意执行。尤其是在忍龙DS推出之后销量惨淡，公司高层对他的态度可想而知。在两者逐渐失去信任之后，彼此的指责便多了起来，最后造成了今天的局面。

不过有一点比较有意思，尽管板垣在声明书中将矛头直指TECMO的社长安田善已，但是在TECMO的回应中，安田社长连名字都没有出现过一次。也许是对于板垣见谁喷谁的态度根本不屑，或者有其他原因，总之如果板垣真想找安田讨个说法的话，那他们只能在法庭上相见了，不过到时候对簿公堂的，很可能只是双方的代理律师而已。



一句话新闻

●EA在6月5日宣布，将在DS和PC上制作两部《模拟人生》的资料篇，DS版独占标题为《模拟人生：公寓宠物》，玩家将在游戏中自己营造的公寓里，体验与众多宠物一起生活的经历。

●Bandai Namco Games宣布，将在6月14日举行DS版《吉他英雄 巡演》的试玩活动，玩家们可以在当日午后12时—16时到美国各地的Toys"R"Us stores进行体验活动，游戏将在本月下旬发售。

●由于板垣离职事件影响，TECMO的股票遭遇下跌。为了应对股市下跌的危机，TECMO在6月6日购买了自社的30万股股票，总额为3亿6000万日元，并且宣布持股期限为6月9日至12月31日，相当于全部发行股票的1.2%。

●CAPCOM与美国著名儿童传媒Nickelodeon Kids and Family Group下属的Neopets将共同开发一部多平台解谜冒险游戏，该游戏暂定名为“Neopet解谜大冒险”（Neopets Puzzle Adventure），将在Wii、DS和PC上推出。

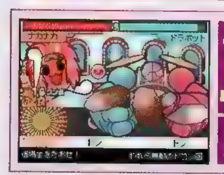
●Activision宣布与System 3签约，将法拉利赛车的新作Ferrari Challenge Trofeo Pirelli推向美国市场，该游戏将在PS3、PS2、Wii和DS上跨平台推出。

王宇	高考结束，就意味着双机的到来，同志们，我们解放了！加油玩吧！
读者资料	男，21岁，河北邯郸市铁西大街42号院

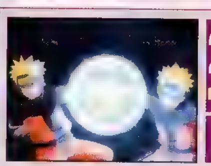
中国掌机游戏流行榜

2008 5.16～5.31

NDS双周游戏热门榜TOP10



1 → 日版 **太鼓达人DS 七岛大冒险**
●NGBI●RAG
●2008.4.24
●人气指数：155533
收录多达50首曲目的太鼓达人最新作。



2 → 日版 **火影忍者疾风传:忍列传2**
●Takara●FTG
●2008.4.24
●人气指数：69255
使用动画第2年的疾风传作为剧情主线。



3 → 日版 **正义双侠DS 惊心动魄大作战**
●Takara●ACT
●2008.4.24
●人气指数：57604
年初放的动画《正义双侠》改编游戏。

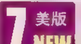
4 日版 NEW **高达纹章**
●NGBI●SLG●2008.5.1●人气指数：47527
与基连野望、G世纪不同的战棋类游戏。



5 日版 NEW **潮流设计师**
●KOEI●SLG●2008.4.24●人气指数：35009
8年前在PS上推出的超冷门游戏移植版。



6 美版 NEW **钢铁侠**
●SEGA●ACT●2008.5.2●人气指数：34168
游戏销量反响平平，电影票房已过3亿。



7 美版 NEW **极速赛车**
●Warner Bros●RAC●2008.5.6●人气指数：34037
华纳兄弟公司制作的同名电影改编而来。



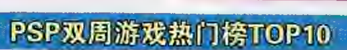
8 日版 NEW **回忆之日2**
●SNK●AVG●2008.4.24●人气指数：34017
在日本颇具人气的手机游戏移植作第2弹。



9 美版 NEW **玩具商店**
●majesco●SLG●2008.5.4●人气指数：28922
琳琅满目的玩具等着你想办法销售出去。



10 日版 NEW **点心导航DS**
●KOEI●ETC●2008.3.13●人气指数：26730
收录多达100种以上不同类型的点心制法。



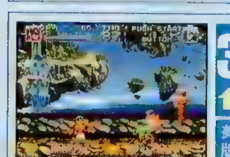
PSP双周游戏热门榜TOP10



1 → 日版 **怪物猎人携带版2nd G**
●CAPCOM●ACT
●2008.3.27
●人气指数：219625
持续两个月的最热门游戏，没有之一。



2 ↑ 日版 **大蛇无双**
●KOEI●ACT
●2008.2.21
●人气指数：186102
PC版也推出了，高配置机器运行流畅。



3 ↑ 美版 **SNK经典街机合集vol.1**
●SNK●ETC
●2008.4.29
●人气指数：133350
top hunter还是那么难啊，泪流满面。



4 美版 NEW **钢铁侠**
●SEGA●ACT●2008.5.2●人气指数：108178
电影票房已过3亿，游戏销量反响平平。

5 欧版 NEW **特洛伊英雄**
●ATARI●A・RPG●2008.5.9●人气指数：65387
把古特洛伊城的真实面目展现了出来。



6 日版 NEW **日本的那个地方**
●SCEI●ETC●2008.5.1●人气指数：56609
将日本的主要地图信息完全3D化收录。

7 日版 NEW **魔唤精灵 携带版**
●Falcom●S・RPG●2008.4.24●人气指数：53214
空之轨迹角色乱入参战，PC版移植作。

8 美版 NEW **R-TYPE策略版**
●ATLUS●SLG●2008.5.6●人气指数：46256
本作一改系列的射击类型变成战棋式。

9 欧版 NEW **教父 暴徒战争**
●EA●AVG●2006.9.22●人气指数：46186
由同名电影改编的动作冒险暴力游戏。



10 日版 ↑ **极品飞车 专业街道赛**
●EA●RAC●2008.3.19●人气指数：42889
追求速度永无止境的街头赛车手传说。

小品游戏终究还是撼动不了人气续作的宝座，本期前3名的位置基本没有变动。DS方面，《高达纹章》跟《火焰纹章》之间实在没什么可比性，《回忆之日2》则是腐宅向的邪恶游戏，心智未熟者可以无视；PSP上的《魔唤精灵》倒是近期消磨时间的上乘佳作，唯美的画面加上全程的语音令人赏心悦目，并且再度证明了Falcom公司不俗的开发实力。

叶超	快改名,边角栏是不对的.边乃左右两侧也,角乃四拐上下交界处也.吾意欲呼之为底角栏,合乎?(露琪:边<动>:靠近[be close to],故驳回)
读者资料	男，20岁，皖芜湖市繁昌县第一中学高三(16)班，241200

电玩避雷针

好吃的大家吃,有毒的麻倒我。我不入地狱,谁入?本期的游戏简直是多的爆,别说是每个游戏都玩一遍了,光下载都好几个晚上。

开篇语

随着暑假旺季的临近，掌机游戏也进入到高产期，DS方面的新作可谓是铺天盖地，虽然绝对意义的大作暂时未见，但其中也不乏佳作，PSP方面数量不足，不过跨平台的乐高木偶人新作可以说把DS版打到体无完肤。

扫雷全攻略之NDS篇

《海格力斯的荣光：魂之证明》(编号2320)虽然不是出身名门,也并非知名系列作品,但本作的综合素质却征服了俊叔,开场动画水准颇高,人设风格值得一赞,唯一就是由于机能不足,过场画面抖动的比较厉害。剧情是亮点,从一开始就充满悬疑,吸引玩家不断的玩下去,揭开主人公身世等等的迷团,操作方面则采用了类似时之沙的系统。不过作为一款正统RPG,也是比较考验玩家耐性的。

SEGA的创造系列不用再多说了吧,《创造职业棒球队》(编号2322)是球会系列的姐妹篇,除了主题由足球改为棒球之外,系统方面几乎如出一辙,如果是老玩家的话一定会感到很亲切吧。秘书是该系列的传统之一,不过本作的秘书依然没有逃脱哑巴的命运。不过要忠告诸位，不懂棒球最好还是放弃吧，枯燥的能把机器给砸了。

没有经历过win95的小玩家，会觉得《幻雾之塔和剑之守则》(编号2323)的风格很怪异,视觉立体的第一人称表现方式,其实和真正的3D一点关系都没有。坦白的说,以现在的技术看来画面简直是不堪入目,属于根本没法玩的类型。

不过，如果你能忍受或者说抱着寻根问祖的态度去的，本作欧洲中世纪剑与魔法的时代背景,多职业多任务的系统，还是有些亮点的，另外,黑白线条式的FC复古模式也有点意思。

被《无限边界：机战OG传说》(编号2326)吓了一跳，居然是RPG类型，机战系列没少玩，但这种玩法到是第一次，挺新鲜的。本作是以OG为时代背景的番外篇，对于机战饭来说吸引力不小哦。坦白的说，游戏画面一般,迷宫冒险部分中规中矩,不过战斗画面颇具亮点,格斗游戏般的操作和爽快感，令人眼花缭乱,路人看到一定会以为是罪恶工具吧。无论是机战饭还是RPG饭都不要错过哦。



《历史群像:幕末王》（编号2328）是一款历史教科书式的游戏，玩家扮演幕末时期某藩的一员，用三寸不烂之舌游说能人志士。本作无论是时代背景还是画面和音乐,都很日本（做形容词），玩法基本上就是问答，不过由于涉及到了大量的日本历史，而且必须过语言关才行，总要能看懂问题吧（汗）。有的问题甚至要求把假名答案写出来，更是难上加难，就算是日本人也不一定能玩好吧。

前线任务系列始终都是在准一流的水平上徘徊，这款《前线任务2089：疯狂边界》(编号2330)也算不得新作,是由手机版逆移植而来的。不难发现画面素质不高，虽说部分经过重新设计,但也逃脱不了手机版的本质。无论是机体还是地图都欠精美，特别是战斗画面毫无魄力可言,如果说机战系列的战斗画面是热血（傻）,那么本作就连傻的感觉都找不到,彻底的失败。如果不是系列铁饭，还是不要被雷到比较好。



《13岁的就职体验DS》（编号2331）是同名人气书的改编作，与其说是职业介绍，到不是

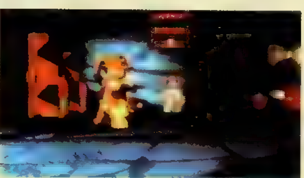
说是体验，主人公穿越时控来到2008年，诸如教师、新闻记者、播音员等等职业都有出演哦。游戏方式就是问答，甚至1+1=2这样的问题都有出现，不过也有难的，关键还是语言障碍。另外，下ROM的时候就感觉本作不简单，压缩容量都上百，具备大量高质量的动画和语音，而且游戏画面和人设都堪称一流，绝对是本期不可多得的大手笔，相信汉化组会有所行动吧。

《功夫熊猫》（编号2333）根据梦工场的同名热门电影改编，是一款纯美式风格的横版动作游戏。说实话和原作电影相比游戏要粗糙很多，3D画面的破碎感比较明显，很多地方都经不起推敲，惟独绘画式的剧情交代方式很新颖。除此之外，那只熊猫只能用猥琐来形容，而且配音给人感觉也有点傻，非要把单词说的那么僵硬，像上英语课一样。好在游戏的主题是动作过关，有些东西也就一笔带过了，触摸式的战斗方式到是有点忍龙的意思，当然了，本作只限于横版，空间有限，总的来说比较适合低龄小玩家（学习英文口语也不错啊）。

本次的《乐高印第安纳琼斯》（编号2332）是跨平台制作的，其中掌机方面DS和PSP也是同期推出，不过相比之下DS版本就要逊色太多了，只能算是PSP的缩水版，而且缩的比较厉害。开场动画不但画质降低，而且还删减了大部分内容，差了十万八千里。游戏画面虽说在DS同类游戏里算是不错，但视点拉的太近，这对动作游戏来说简直是噩梦，有时候连路都找

扫雷全攻略之PSP篇

自从开发了乐高星球大战之后，乐高与卢卡斯的合作似乎进入了蜜月期，这次的《乐高印第安那琼斯》可谓是驾轻就熟。本作完全有进入大作行列的资本，虽然没有太多的光影特效，但画面也绝对是一流的，干净明亮，无论是场景还是人物建模都堪称完美，几乎看不到锯齿。操作方面控制的是木偶人，却一点也不僵硬，动作流畅而且颇具幽默感，视点不会和大多欧美游戏那样转到头晕，配乐方面也绝对是电影级的，气势磅礴。总之是上上之作，推荐！除非你觉得玩木偶人系列不够MAN不够硬派，那就随便了。



这款《秋之回忆》是移植自1999年的PS版本，时隔近十年可以说是古董了。以现在的技术特别是PSP玩家挑剔的眼光来看，就显得过于简陋了。虽说PSP版追加了新影像音乐和剧情模式，但基本上是没办法吸引眼球的，连俊叔都感觉食之无味，何况是吃惯大餐的小玩家。除此之外，本期还有一款美少女游戏，《CLANNAD》采用双UMD的设计，2个ISO加起来将近4G，可以说是当前容量最大的游戏了。画面方面自然有保证，可以说是同类游戏中比较出彩的，不过人设风格不太符合俊叔的审美观，具体如何还是由您自己来定。

俊叔对棒球并不感冒，至今连规则都没弄明白，不过抛开主观因素的话，《实况力量棒球携带版3》的素质还是挺高的。日本棒球协会授权，真实收录了2008年全新资料，画面继承了系列一贯清新可爱的风格，聘请了资深专业人士担当解说，而且属于嘴不停的那种，实况感十足。另外，本作还追加一些别出心裁的东东，在所谓的养成模式中居然还有结婚成家的内容，颇为搞笑。对于一把年纪仍宅在家中无妻徒刑的俊叔来说简直就是天大讽刺，莫非真的要“三宅一生”了吗？

避雷针

DS雷区探明	
《幻雾之塔和剑之誓约》（编号2323）	——理由：无法忍受的画面
《前线任务2089：疯狂边界》（编号2330）	——理由：始终是手机游戏
《乐高印第安纳琼斯》（编号2332）	——理由：再缩水就没东西了
PSP雷区探明	
《秋之回忆》	——理由：十年前的剩饭

PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第7回 这次的话题

总体来说主机行情波动不大，PSP2000和iDSL基本维持在上期的水平，记忆棒方面8G组棒继续破冰大降，在大城市已悄然成为购机搭配热门，另外，随着高考的开始，各大高校即将相继放假，有望带动市场复苏。

南昌地区市场动态

坦白的说上个月俊叔几乎没赚到什么钱，创下了近两年来月业绩的最低谷，终日无事一度精神恍惚，退意都有了。好在地狱般的五月终于熬过去了，而且在六月初这段时间里感觉到了一丝复苏的迹象，令人又重拾起希望来，是一个好兆头。本期截稿日恰逢高考头一天，换句话说暑假还会远吗？按照以往的经验来说，虽然暑假市场不能盲目乐观，但至少总比五月份强吧，但愿如此。最近不但PSP业务再启动，令人振奋，连多时无人问津的iDSL都开了张，真是久旱逢甘露啊。2000型主机的行情几乎没变，依然是1380左右的样子，具体要看是什么颜色款，通常黑白系是比较平价的。彩色系特别是粉红色的身价相对要高一些，很纳闷为什么粉红色到现在还会缺货。当然这是水货商的事，和我们卖店没关系，冤有头债有主，心存不满的读者大人们请漫骂水货商吧。大红色和古铜色以及各种同捆限定版主机依然是未见踪影，无需求就无市场啊。

最近8G组棒掉的很厉害，不过在南昌依然是4G组棒的天下，玩家购机基本上都是首选4G，大容量组棒始终没有铺开。包括曾经风靡全国的TF转接棒在南昌也是死路一条，毕竟在消费水平不高的城市，便宜才是硬道理，管你速度再快品质再好，只要贵就是不好使。DS方面，南昌已经成为行货的天下，全新水货机彻底退出市场，确切的说是没有卖店做了。毕竟价格方面完全没有优势，有的版本甚至比iDSL还要贵很多，但凡有大脑的js都不可能再进货了。不过翻新机到是充斥市场，所以不推荐玩家购买行货以外的主机。烧录卡方面，做EZ5的卖店比较多，像AK2、TT则比较少见，而R4几乎是看不到的，有也是早期的假卡。

广州地区市场动态

广州方面的行情汇报是个难题，身在广州开店的好友兼线人满脸无奈的告诉我，什么都没变，惟独就是8G棒大降了不少，其他的和上期一样。我们做情报的有两怕，一是怕制作周期太短，坦白的说本期又是仅仅间隔十天就要截稿。在如此短的时间里可以说的东西实在有限，好在与主编大人协商后，下期将恢复正常出版周期，不然俊叔真要被逼疯了。另一怕，就是怕东西既不涨价也不跌价，纹丝不动的行情是没法说的，如果PSP也推出行货的话，咱们这个栏目就可以撤消了。所以，还是恳请诸位读者大人理解，多多包涵。

和刚说的那样，2000型主机方面基本上原地踏步，没涨也没跌，除了粉红色依旧保持了40元的差价以外，其余六个颜色款都是1340元左右，而大红色和古铜色限定版的报价都是1650元左右。相对来说，记忆棒方面的行情变化比较大，特别是8G组棒比较上期有了近40元的降价，这一波大幅度的下调令人措手不及。很多卖店至今都压着高价存货，几乎所有的零售商都有不同程度的亏损。导致在短时间内市场行情混乱不堪，各种报价都一并存在，近期打算入手的玩家不妨多问几家。8G组棒现在只有黑色一种，坦白的说和4G真高速棒相比简直就是龟速。不过记忆棒这东西容量越大速度就越慢，这是技术上的瓶颈。如果8G高速棒面市且价格有优势的话，才能真正取代4G成为主流。另外，上期提到的R4 III烧录卡已经正式出货了，有兴趣的玩家可以去卖店访一下。



齐圣	如今我已经连着买了10多期了，我要看看我和PG谁先GAME OVER。（猴子：本是同根生，相煎何太急！）
读者资料	男，16岁，辽宁省葫芦岛市龙港区，125000，QQ：503111413

上海地区市场动态

上海市场的主机行情基本不变，包括粉红和薄荷绿在内的七色主机店头报价都是1420元左右，古铜色豪华版在有些卖店依然是开出1650元的低价。近期普通版古铜色主机上市了，配置与其他常见颜色款主机一样，价格方面则要高出60元，不过这也就是图个新鲜，过不了多久就会变成平民价的。大红色主机的身价也不知不觉降到了1650元，部分卖店打出了预约战神限定版主机的广告，价格预计在1950元左右。记忆棒方面，8G组棒日前大幅度降价，但反映到店头似乎不太统一，具体的就要玩家自行判断了。除此之外，诸如盟区战卡这样的新贵周边还是比较畅销吧，而且各种原装配件也比较常见，毕竟上海的消费水平是排在全国前列的。

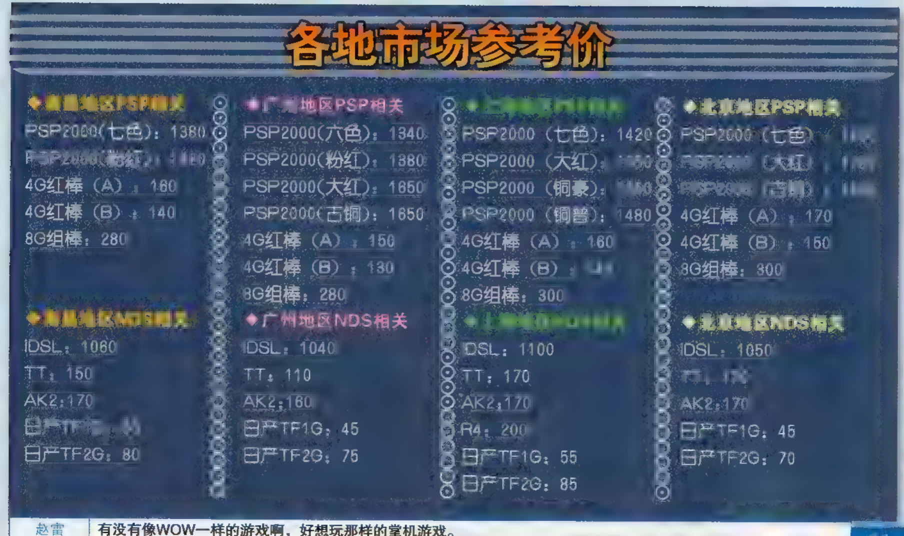
DS方面依然非常稳定，iDSL主机全色系统一在1100元，当然这个价位是全国最高的。部分卖店开出了套装1350元的报价，配置是主机、AK2、2G、膜、包，中国龙限定版是1150元。水货的红黑机和蓝黑机都是1150元，显然缺乏竞争力，基本上属于无人问津的类型。烧录卡方面，AK2和EZ5比较多见，其中EZ5为了保持竞争力，已经调整到150元左右的低价位，新上市的EDGE更是追降到了140元左右。价格最便宜的TT在市面上却不多见，也许利润空间很小吧，卖店没热情去做。TF卡方面行情无变化，继续保持着上期的水平。

北京地区市场动态

2000型的行情和上期完全一样，七色主机的店头报价统一在1400元，包括粉红和薄荷绿在内，不过各种限定版主机要比其他城市贵不少。记忆棒方面，8G组棒狂降已经是全国性的行情了，相对来说北京市场的相关报价更为混乱。毕竟不是源头市场，而且由于市场比较大的缘故，通常卖店都会压不少货，所以受降价影响也就比较严重。现在依然有部分卖店开出350元的天价，完全脱离了时代步伐。DS方面，iDSL主机依然维持着1050元的超低价，不过近期黑白两个常用的颜色款有缺货的迹象。

另外，由于北京奥运即将开幕，国家安保工作已经正式铺开，特别是对于航空运输方面的管制特别严格。受此影响绝大多数快递公司都不再托运游戏机，理由是电池无法通过机场扫描，一旦发现后果会比较严重，甚至丢货都有可能。而中国邮政更是直接表示在六月一日以后到奥运会结束这段时间，不再邮寄游戏机等可能引发危险的电子产品，在六月一日之前的也必须出示安全证明。如此一来对邮购业务的打击是比较大的，邮局是完全不能走了，这意味着快递公司没有覆盖到的县镇将无法派送，而且能到的地方由于必须改走汽运，时间也会拉的比较长。





各地市场参考价

◆[illegible]
PSP2000(七色)：1380
[illegible]
4G红棒（A）：160
4G红棒（B）：140
8G组棒：280

◆[illegible]
iDSL：1060
TT：150
AK2：170
[illegible]
日产TF2G：80

◆广州地区PSP相关
PSP2000(六色)：1340
PSP2000(粉红)：1380
PSP2000(大红)：1650
PSP2000(古铜)：1650
4G红棒（A）：150
4G红棒（B）：130
8G组棒：280

◆广州地区NDS相关
iDSL：1040
TT：110
AK2：160
日产TF1G：45
日产TF2G：75

◆[illegible]
PSP2000（七色）：1420
PSP2000（大红）：[illegible]
PSP2000（铜豪）：[illegible]
PSP2000（铜普）：1480
4G红棒（A）：160
4G红棒（B）：[illegible]
8G组棒：300

◆[illegible]
iDSL：1100
TT：170
AK2：170
R4：200
日产TF1G：55
日产TF2G：85

◆北京地区PSP相关
PSP2000（七色）：[illegible]
[illegible]
[illegible]
4G红棒（A）：170
4G红棒（B）：150
8G组棒：300

◆北京地区NDS相关
iDSL：1050
[illegible]
AK2：170
日产TF1G：45
日产TF2G：70

赵雷	有没有像WOW一样的游戏啊，好想玩那样的掌机游戏。
读者资料	男，16岁，大理市下关南环路31号西电住宿区76栋一单元202号，671000



主人公将从少年成长为青年!

本作剧情将从主人公少年时代开始冒险，最初只是一名靠不住的小男孩，随着父亲的指导和经历了无数次的冒险，最终成长为一个可靠的青年。以主人公的角度去体验“父子间的搅拌”，进入冒险的世界吧!



Touch screen

↑在父亲的保护下展开了最初的冒险。

少年时代的主人公还很弱小，需要依靠父亲帕帕斯的力量展开冒险。在冒险的旅途上主人公将会与少女比安卡相遇，这就是所谓的青梅竹马吧。

主人公的父亲：帕帕斯

少年时代的主人公

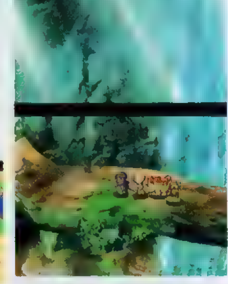
青年期的主人公

比安卡

青年期 把遇到的怪物变成伙伴!

青年时期的主人公将会离开父亲，与大量怪物成为伙伴，将会体验与少年时期无法相比的严酷冒险，和强大的怪物一起渡过这艰辛的冒险吧!





↑迷宫和城镇中都用上下两个屏幕来表现场景，使得艰辛的冒险世界更加雄伟壮观!

叶增龙	疯狂游戏，疯狂学习，备战高考，PG为我加油吧!
读者资料	男，20，河北省故城县夏庄镇，380499115

等待着玩家的还是那些富有个性的魔物

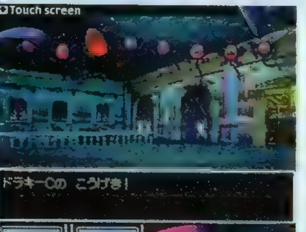
《勇者斗恶龙》系列的最大魅力之一，就是各种富有个性的怪物。本作同PS2版一样，战斗中的怪物就像动画片里的卡通角色一样有趣，这些独特的怪物依然由鸟山明先生设计。战斗画面同PS2版相比有很大变化，队伍中人物的HP一目了然，攻击防御等各种指令使用非常简洁的图标表示，就连敌人头上都标有怪物名称，战斗时只要先点击指令再点击目标就可以了；非常容易上手。



魔法使

身穿童话世界巫婆的服装，一看面相就知道岁数不小了，就像名字一样，擅长使用魔法进行攻击。

→如插图所示，魔法使非常擅长使用魔法，当他使用魔法时会将双手向前伸出。



↑当多拉基不动的时候就会停在空中，忽悠忽悠地在空中飘着，表情非常有趣哦。

多拉基

这是一种像蝙蝠一样的怪物，当嘴巴张开时能看到两颗尖尖的牙齿，虽然看起来很可爱的样子，但怎么说也是一种怪物，绝对不要小看它，被咬到是很疼的。

草裙舞娘

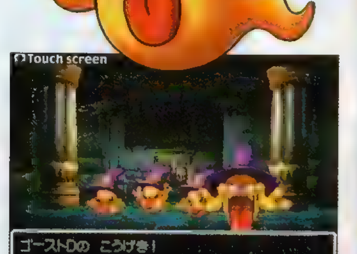
长着大嘴跳草裙舞的妖怪，使用“舞蹈”对玩家发动攻击。这种怪物只在《勇者斗恶龙V》中出现过。



←草裙舞娘发动“诱惑之舞”，所有怪物一起跳了起来。

鬼魂

与魔法使和多拉基同样是在系列第一作登场的怪物。不仅会通常攻击还会使用魔法进行攻击，是个不好对付的家伙。



↑攻击时会伸出大舌头向玩家跑来，害怕的同时是否感到很可爱呢？

CHECK 战斗背景和地图场景联动！

每一个地图场景都有独特的战斗背景，它们是相关联的。这样玩家在战斗中又会增加不少临场感。





↑在到处都是灼热熔岩的洞中，战斗背景也是在岩浆上。

体验宇宙战舰式RPG！展开宏伟的大冒险！



无限航路

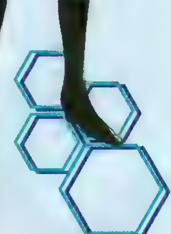
NDS 无限航路

RPG

登场人物超过200名以上！选择不同游戏剧情也不同！





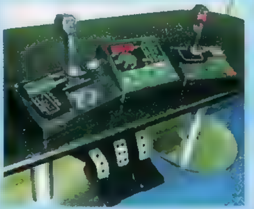


故事以广大的宇宙为舞台，玩家将要率领宇宙战舰展开冒险旅行！选择的主人公不同，游戏剧情也有很大的差异。并不是单纯的惩恶扬善式剧情，而是为了寻找自身存在的意义，展开电影般的剧情。本次将主要向大家介绍舰队的编成和育成，还有两位制作人的资料，绝对不容错过哦！

→上屏是通过第三人称视角观看巨大的战舰，下屏是战舰内部视角。主人公要在这庞大的宇宙中进行旅行。

由制作《铁骑》系列的最强组合开发游戏！

本作由实力派游戏监制人稻叶敦志先生和《钟楼》系列导演河野一二三先生联手打造，这二人由于为Xbox的《铁骑》系列制作巨大控制台而出名，强强联手一定不会让各位玩家失望！



↑《铁骑》控制台，每一个按钮都是有意义的，这是多少男性玩家都梦想得到的。



游戏监制

稻叶敦志

曾在CAPCOM工作，现任PlatinumGames董事、游戏开发监制人。代表作有GBA《逆转裁判1－3》、Xbox《铁骑》、《铁骑大战》等。



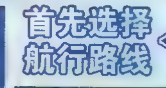
游戏导演

河野一二三

NudeMaker的代表懂事。在Athuman公司时曾参与制作《钟楼》系列、《御神乐少女侦探团》系列等，独立后制作过《铁骑》和《铁骑大战》。

培育只属于自己的舰队 在广阔宇宙中展开冒险

选择路线从一颗星球到另一颗星球，随着主人公在宇宙中的冒险推动故事剧情。剧情分支非常多，根据玩家选择的路线不同所发生的事件也不一样。在星际间移动时有可能遇到敌舰队、海贼而发生遭遇战，打倒他们获得经验值和金钱吧！



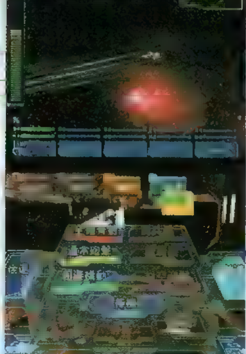


和敌舰队发生战队



↑都市中有酒场、舰船设计社等设施。







←遇到敌舰选择迎敌或撤退。

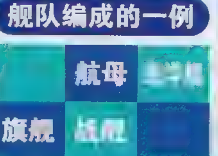
驻留地详细资料

战斗的时间系统

从里到外的个性化战舰！

主人公在拥有多个舰船后就可以编制属于自己的舰队了。舰船的制造需要得到舰船设计图，从舰船的内部设计到装载兵器，全部都由玩家选择修改，一切的一切都由您来决定！

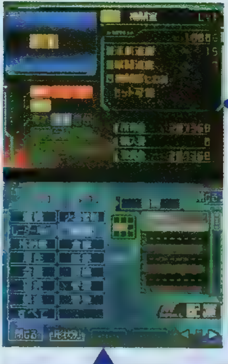
舰船有很多种类，玩家需要摆放阵型编制舰队，如右图。打造一个个性化舰队让别人看看你的本事吧！



舰队编成的一例

	航母	[illegible]
旗舰	战舰	
	航母	

后卫　前卫





舰船部件的形状



把各种有趣形状的部件堆积起来





↑兵器选择画面。可以看到兵器的外观和性能，包括火力命中等。

←设计图可以从宇宙港买到，之后在造船所就可以建造了。



自由任命舰长和操作人员！

←舰船中可以部署各种机组人员。把合适的人才放在合适的位置上是非常重要的。

新作速报

7月31日全面上市!!



虽然是掌机游戏，该有的要素一个也不会少，这个夏天一起战斗吧！

梦幻之星携带版

RPG

各位勇士，在Grarl太阳系展开全新的冒险吧！

以三颗行星为舞台，为拯救世界而前进的动作RPG游戏《梦幻之星》（以下简称《PSU》），该系列最新作品《梦幻之星携带版》即将上市！故事剧情经过重新制作，PSP的强大画面一定让你耳目一新。最多可以4人同时进行游戏，还有更多未公开的新系统哦！



↑使用自己制作的主人公进行游戏。



就连游戏的开场动画也是完全新作！

将1和2紧紧连接起来的全新物语

剧情模式讲述的《PSU》和续篇《伊尔米纳斯的野望》中间的空白故事。玩家将与同伴维维安一起追查事件真相最终拯救世界。

助手 维维安

谜之女 赫尔卡

追查恐怖分子！



↑在发生恐怖袭击的现场，赫尔卡与维维安相遇，她到底是什么人物？

维维安是GRM公司试做的人工生命体，是各种能力超高的一号模型。游戏中维维安将和主人公一同加入加迪安战队。



PHANTASY STAR

读者资料 在大学里究竟该做什么呢？要让自己达到什么样的程度呢？（八房：问心无悔便已足矣！）
男，20岁，辽宁省东北大学基础学院通信工程0702班，110015，E-MAIL：librasekai@sina.com

梦幻之星携带版！和PSU大不相同！

本作的最大魅力就是联机模式，最多可以4人同时进行游戏，如果遇到一个人无法战胜的BOSS或者关卡，就找来朋友帮你一把吧！本作的战斗系统是以《伊尔米纳斯的野望》为基础改良而成，虽然不是重新制作，但加入的新元素同样不会让各位失望！

POINT 1 利用多人模式轻松过关！

联机模式要求每位玩家都有游戏盘，最多可以4人同时冒险。在剧情模式中建立的人物同样可以在联机模式中使用哦！并且人物的等级、道具和物品都可以直接继承进行游戏！联机模式可以让你和朋友增进友谊，获得更多的快乐！



在剧情中育成的游戏人物可以在联机中使用



↑直接继承剧情模式中的游戏人物，无论哪种模式都能得到快乐！

→一个人玩游戏很无聊么？那就来享受一下联机吧！



灵活利用城市的各种功能！

↑关卡结算点和商店等区域只有手指轻轻一按就可以到达了！

POINT 2 目标物品更易入手！

本作中打倒敌人会直接掉落武器或者防具，值得注意的是，当重要的道具出现时，队伍中的每人都会直接入手，据悉队长的战斗类型改变，掉落物品也会发生变化！

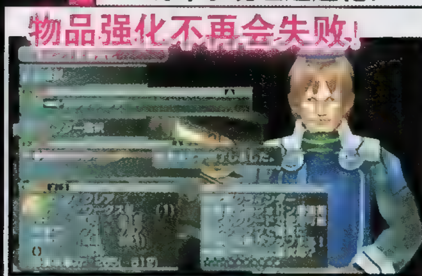


←当有物品掉落时，屏幕右侧会显示出物品级别和拾取的人物，就可以知道到底谁抢东西了。

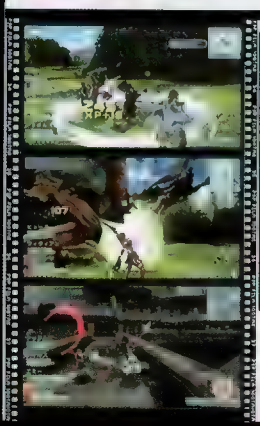
珍贵道具出现了 每个人都有份！

POINT 3 战斗系统经过进化！

物品强化不再会失败！



战斗系统是在《伊尔米纳斯的野望》上经过进化得到的，看准时机按键就能提高攻击力。武器强化方面上，虽然不会强化失败，但是提高值是随机的。游戏中也许还隐藏着其他要素，各位玩家敬请期待以后的报道！



战斗系统加入了更多动作！战斗过程更激烈有趣！

←除了《伊尔米纳斯的野望》中的战斗场景和武器，还追加了更多新场景和武器，各位期待着新武器的到来吧！

新物品和新BOSS绝对少不了！据说还会追加全新战斗类型？

新作速报

读者资料 猴子、库巴哪个真人形象与PG的扮相更接近呢？（八房：库巴的肚皮上可没写"吐槽"……）
男，18岁，上海市虹口区长阳路288号10楼，200082

将冒险游戏和RPG的要素集合于一身《西格玛和音》就诞生了！



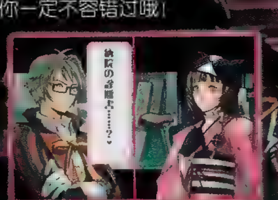


怪事不断发生 无数谜团降临

西格玛和声

NDS　ARPG　●SQEX●2008年夏季 ●1人/价格未定●容量未知

栖息在时间夹缝中的魔物被人称为“逢魔”，被西格玛祖先封印之后不知为何突然复活来到人间，使得历史扭曲发生了变化……本次报道将向大家介绍更多登场人物，以及游戏的核心——解谜系统。期待已久的你一定不容错过哦！



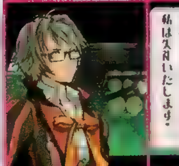
→主人公黑上西格玛和月弓弥音联手调查黑上领馆发生的各种事件。

抓住超越时间的事件的真相

亲眼目睹过去发生的惨剧

全新登场人物

打破了平静生活，被卷入无数怪事的黑上领馆一家人，在上次报道中介绍了静马、佳子、梅，本次将给大家带来其他三名新角色，并且还有部分时间画面哦。

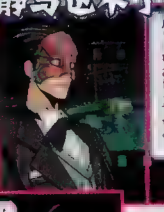


←黑上家带着面具的管家就连西格玛也没有见过他的本来面目。

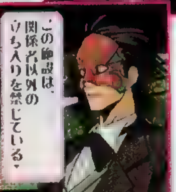
假面管家

黑上家的谜之管家

静马也不了解的人！



↑假面管家和过去黑上家的头领静马对话，似乎现代的管家和从前的不是同一个人。



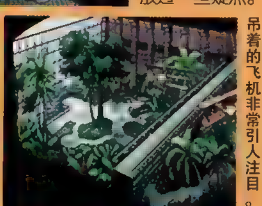
←现代的管家对西格玛说:非本族人禁止入内,为何会将西格玛的事情忘得一干二净?

命脉之厨·清净之庭

黑上领馆的设施

庞大的黑上领馆有无数设施，在这些设施和房间中隐藏着大量谜团，玩家需要认真探索每一个角落，不能放过一丝疑点。





↑黑上家就连厨房都如此宽广，在这里发生了什么事件呢？

←植物园一样的中庭，空中吊着的飞机非常引人注目。

面对邪恶逢魔！



被神秘气氛围绕的少女 妮妮



↑黑上静马的女儿，自小在黑上领馆长大。





↑妮妮用纸牌占卜出会有不好的事情发生。



斯文素雅的黑上家女佣人 姬筅百合子



↑百合子的族人世世代代服侍着黑上家,似乎她也拥有什么特殊能力。身为女仆的百合子非常细心,做什么事情都很认真,由于世代都在服侍着黑上家,所以很受器用。百合子摘下眼镜似乎就会变成另一个人,到底她隐藏着怎样的秘密呢?

服从命令的女佣人百合子！

↑黑上家最忠诚的女佣人百合子，据说摘下眼镜的她性格也会改变，但是依然对主人的命令言听计从。



静马母亲的命令就是圣旨！

↑百合子对静马母亲的命令是无法抗拒的,而且如果与其他人的命令发生冲突时一定会优先执行静马母亲的命令。

解开悲剧的谜团拯救黑上家

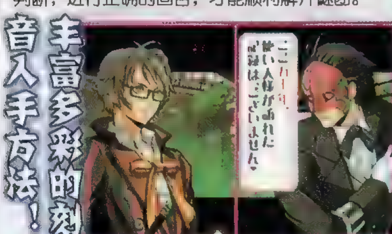
揭亮真实的西格玛能力
超推理系统

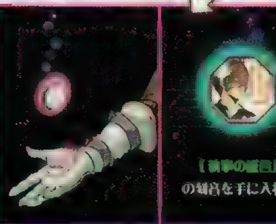
所谓的超推理系统，就是控制主人公西格玛搜集各种证据，解开谜团的游戏系统。寻找被称为“刻音”的道具，再码放在解谜盘面上进行组合，除了利用超推理解开谜团，还要依靠玩家的判断，进行正确的回答，才能顺利解开谜团。

收集“刻音”进行超推理

超推理的进行是绝对不能缺少刻音的，刻音就是通过西格玛的能力将事件的必要情报视觉化的关键道具。除了和人物对话可以收集到刻音以外，还可以使用西格玛的“调音查”调查领馆的各个角落，找到更多刻音。

丰富多彩的刻音入手方法！





←通过对话收集情报，对话中值得注意的地方就会变成刻音。



←除了和人物对话以外，调查发生事件的场所也可以得到刻音。

▸调查黑上领馆中的奇怪场所收集情报，就会得到新的地点刻音。刻音数量增多以后，手中的判断材料就增多了。



收集更多的情报 解开更多的谜团

超推理解开事件过程

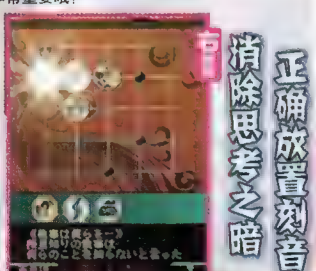
超推理的目的就是解开“思考之暗”，思考之暗指的就是事件中想不明白的地方，在超推理的画面上用黑色棋子表示，在它周围放置正确的刻音就能消除思考之暗，将所有思考之暗都消灭超推理就成功了。但是放置刻音并不像说着这样简单，因为刻音有很多种类，而且所放位置不同代表的意思也不同。



↑思考之暗中间的白点就是解开谜团所需的刻音数量。刻音的摆放位置非常重要哦！

思考之暗　放置刻音的地方

正确放置刻音 消除思考之暗



→思考之暗消除后就会出现新的推理结果，如果回答正确，就会成为全新的刻音，在之后的超推理中可以使用。



↓一个思考之暗解开后新的思考之暗就会在棋盘上出现，联系所有线索解开棋盘上的所有谜题。

←有时一个刻音会成为两个思考之刻的关键证物，所以刻音的放置非常关键。

同逢魔战斗的弥音能力

降神系统

降神是与逢魔对抗的唯一手段。和逢魔战斗时使用弥音的“降神”能力，进行卡牌式对战。卡牌对战系统与音乐也有关系，将引导西格玛走向胜利。



与弥音联手打倒逢魔拯救黑上家

←使用寄宿着神灵的卡牌进行降神，进入降神状态后弥音就不能控制自己了，需要作为音使的西格玛来控制她。



新逢魔登场：老鼠逢魔

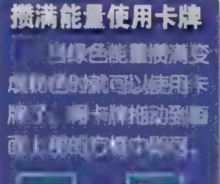
每一个逢魔都配有一个乐器，本次新判明了铃鼓中的老鼠形态逢魔，虽然看起来很可爱，但由于是群居动物经常发动群体攻击，绝对不可小视。

演奏乐曲给予卡牌神力



←玩家在右画面中进行操作，左画面是弥音进行战斗的场面。

攒满能量使用卡牌



当绿色能量攒满变成粉红色时就可以使用卡牌了，将卡牌拖动到画面上部的方框中即可。



↑一定要攒满能量才能使用卡牌,用这种方式增加了紧张感。



↑使用卡牌后能量就会消失，然后再重新积攒。由于和音乐有关,一定要掌握好节奏。

各种卡牌效果

卡牌有很多种类，还分有各种攻击方向，例如“正面攻击”、“右攻击”等，要考虑好敌人的弱点选择攻击方向。

月弓弥音还能够变身？！



→弥音被金色的闪光所包围，穿着一身与平时截然不同的黑衣装，这难道也是卡牌的效果吗？还是说由于弥音无法控制自己最终失控变成了反派角色？

↓有一定概率无视逢魔HP一击将其击倒，与玩家运气有很大关系。在和HP高的敌人战斗时发生会觉得很快乐。

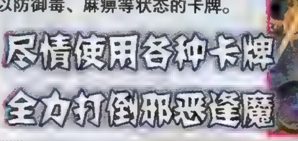


→在一定时间内防御逢魔的异常攻击，像其他RPG游戏一样，也有可以防御毒、麻痹等状态的卡牌。



↑使用卡牌封印住逢魔的动作，对无法动弹的敌人尽情地连续攻击吧！当然这种卡牌是比较稀有的。





尽情使用各种卡牌 全力打倒邪恶逢魔

特报



新要素&新人物

盗贼皇女

AVG

本作为以解开各种各样的谜题机关，打通所有关卡为目标的动作冒险游戏。主人公"盗贼皇女"阿尼斯、妖精库库利将展开空前的大冒险。本次将向大家介绍制作个性关卡机能和部分游戏人物。

制作个性化关卡

被称为"大陆"的冒险舞台充斥着无数关卡，然而本作与其他游戏不同的地方就是玩家可以将关卡进行个性化设计。包括各种陷阱怪物在内，可以随便码放，只要在特殊关卡中得到宝藏，就可以换取这些陷阱怪物了。制作好后可以通过通信机能发送给好友，尽情制造个性化的关卡吧！

←通过WiFi通信机能把自己制作的关卡传给好友。还等什么，制作更难更酷的关卡尽情"折磨"你的好友吧！

↓把何种怪物何种机关放在何种位置都是玩家的自由！并且还可以设定过关条件哦！





↑上图就是玩家制作的个性化关卡，从关卡中也可以看出玩家的个性吧。

PACKAGE ILLUSTRATION

利用各种道具作战

阿尼斯一上来只装备着皮鞭，玩家通过在关卡中战斗，可以得到更多新武器，之后就可以给阿尼斯装备上了。战斗中需要灵活运用各种武器道具和陷阱，才能顺利过关。



←被敌人包围时用炸弹将敌人一扫而光！炸弹也可以破坏挡住路的障碍物。



→高的地方上不去时可以用大炮飞上去。一瞬间就能到达很高的地方。

余长春	自从看了《掌机迷》，吃嘛嘛香身体倍棒，您看准了，《掌机迷》！（八房：其实为什么要用繁体字……）
读者资料	男，17岁，甘肃省兰州市城关区第一新村57号，730030，QQ：515543105







将陆续登场！



阿尼斯欠着贷款？

盗贼皇女阿尼斯身负从魔王手中救出王子的任务，在得到各种财宝后竟然先要偿还贷款，剩下的部分才能用来购入一些装备道具。虽然是英雄，欠钱也是要还的啊！不知道当贷款还完之后还会有什么条件制约着玩家。

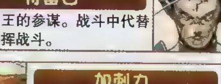
当英雄负债时……



→过关之后要将收集到的各种宝物换成金钱，但不要高兴得太早，一部分要用来还款，剩下的部分才能自行支配哦！

5名新登场的人物背景资料

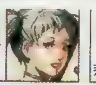
本作中将有大量个性人物登场，其中特雷巴、加刺力、洛克雷提亚都是魔王的部下。



特雷巴
魔王的参谋。战斗中代替魔王指挥战斗。

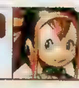


雷斯塔
被绑架的王子的父亲。给人无法依靠的感觉。



加刺力
拥有可以一击击倒巨树的怪力，脑子不灵活。

德鲁塔
由于家境非常穷困成为了劫富济贫的义贼。



洛克雷提亚
像蝙蝠一样飞行的少女，惹怒后会不择手段达到目的。

要债抠门国王



↑雷斯塔国王向阿尼斯索要欠款，阿尼斯的表情非常不满，看样子欠钱是她唯一的弱点。



关卡的景色更加美丽多彩！







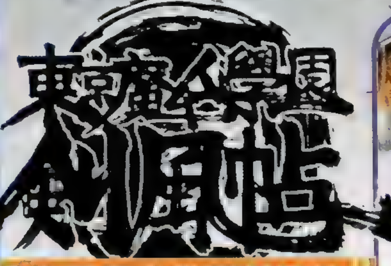
↑随着玩家在各种场景中的探索，有时会蹦出BOSS级的大怪物。要想打倒当然没有那么轻松，不过胜利后可以得到稀有物品哦。



新作速报

岳致丽	8.0级的地震啊！我是该庆幸自己的房子无恙还是不幸自己是高考生呢？（八房：注意安全= =高考会有照顾的）
读者资料	男，19岁，四川省阆中市天上宫街12号，637400，QQ：393694431

与强大的伙伴们



限定版内容确定

限定版中包含珍藏画集、真神学园学生手帐和特典DVD！绝对值得收藏！

东京魔人学园剑风帖

AVG ●MMV●2008年8月21日 ●1人/5229日元●容量未知

于98年登陆在PS平台的《东京魔人学园传奇》系列获得了很大的成功，今年又正是该作的10周年诞辰，为了纪念它的10岁生日，NDS平台上即将推出《东京魔人学园剑风帖》！同样由前作总监督今井秋芳先生亲自打造，本作将利用DS双屏的机能。人物装备技能一目了然，BOSS更加有气势，战斗会更加激烈。游戏限定版也将同时上市。接下来向大家介绍一下战斗部分，还有游戏人物和战斗画面。

游戏流程

多情的冒险部分

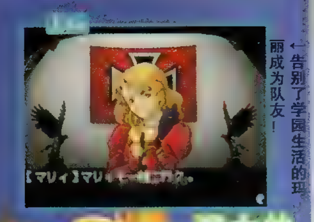
剧情中将会有各种各样的人物登场，玩家可以通过“情感小窗口”了解每一个人物的心情，包括爱情和愤怒等9种心情，玩起来将更加有趣！

激烈的战斗部分

战斗形式采用玩家和敌人交互行动的战略形式，攻击、移动等指令将会消耗一定量的行动力，所以走得远可能就没有行动力进行攻击。

休息部分的行动

在商店里买各种消耗品和装备，编辑队员，为下一次战斗做好充分的准备。除了这些还可以进行情报确认，存储或读取进度。



↑告别了学园生活的玛丽成为队友！

强大的念动力 玛丽科雷亚

在日本第19研究室接受超能力开发训练的少女。





↑拥有“朱雀”宿星的玛丽，使用红莲之炎攻击敌人。



擅长占卜的魔女 里密弥莎

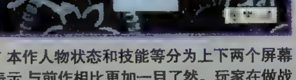
真神学园高中3年级超自然现象研究会会长。利用占卜术协助主人公。



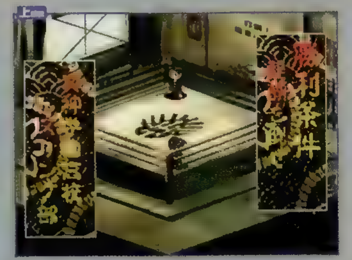


和敌人战斗之前先检查能力和装备！





↑本作人物状态和技能等分为上下两个屏幕表示，与前作相比更加一目了然。玩家在做战前准备时一定要在这里确定好人物所学技能和状态属性，以便买入合适的道具和装备。



↑根据人物特性和技能选择好参加战斗的小队成员。在这个画面将会表示出战斗场所和胜利条件，一定要确认好啊！

联手打倒众恶鬼！

充分利用双屏机能和BOSS展开激烈战斗！

站在主人公面前的异形集团“鬼道众”，使用被称为“外法”的力量，它们是各种事件的祸根。每关BOSS的登场都占用DS的双屏，给人感觉魄力十足！



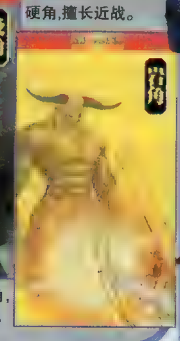
↑浑身血红的九角，鬼道众的首领。



↓使用风之忍术的能手，以鸟形态登场。



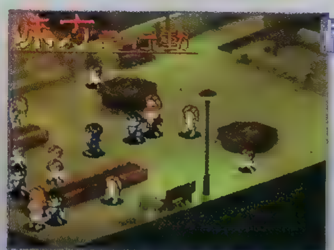
↑恐龙样子的炎角，内心像冰一样冷静。



↓拥有像牛一样的硬角，擅长近战。

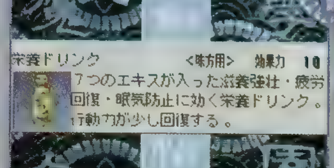
灵活运用属性和必杀技战斗！

战斗部分采用敌我双方交互移动或攻击的形式，画面下方显示的行动力将会限制游戏人物的行动，当行动力变为零时，轮到敌人的回合。玩家在战斗中需要了解敌人的属性，选择相性好的角色发动攻击，有效地使用必杀技和恢复道具也是取胜的关键。



有效使用道具

↓利用道具恢复队伍的行动力，以便让更多队友进行攻击。下图为恢复行动力的营养饮料。





针对敌人弱点进攻！

↑战斗中下画面显示战场，上画面表示人物属性状态，与以前相比更加醒目。通过点击同样可以确认敌人的属性状态，非常便捷。



“阴”的暗杀者！
壬生红叶

拳武馆高中3年级学生，被称为拳武馆暗杀组中最强之人。会使用被称为“阴”的古武术。

↑武道派的壬生擅长使用踢腿攻击敌人。

无人能及强运之主
村雨祇孔

←有不输给任何人的运气，什么比赛都能取胜。

↑把灵力集中到神武花牌中攻击敌人。所有的必杀技都使用花牌的名称命名。

新作速报

绊地狱DS

机种 类型

●arika ●2008年10月23日●1-2人/价格未定●日版



“ケツイ”，决意之意。虽然这个街机平台射击名作系列在国内拥有相当数目的fans，但系列在国内还是以“绊地狱”这个名称而广为人知，于是本次登陆DS平台的新作《ケツイ デスレーベル》之名便干脆译作《绊地狱 死亡印记》。本作预计在10月23日发售。

在交错华丽的弹幕中舞出绚烂轨迹！



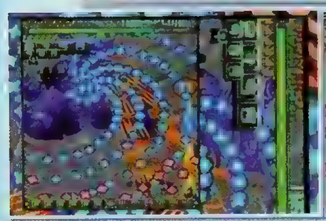
决意 羁绊 以及 真实

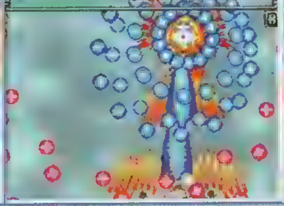
《绊地狱》系列是业界名宿CAVE公司在街机平台上的弹幕系射击力作，本次的开发商arika将之搬到DS平台上，也算是系列的一个新的尝试。相对于街机版，本次DS版的模式非常丰富，分为传统的“单人模式”、用来练习技巧的“练习模式”和多人通信游戏的“联机”模式。联机模式更是额外分为了两种模式，玩家可以与朋友在同等的条件下进行分数竞赛。其中单人模式提供了多种难度供玩家选择，不同的难度下，连BOSS的出场和弹幕构成都会有变化，适合各个水平的玩家循序渐进（这点是参照了东方系吗？笑）；练习模式则可以自由设定生命数、敌机数量、BOMB数目乃至自动BOMB等条件，方便玩家反复对指定游戏部分进行练习，提高技巧。另外，达成一定条件的话，还能够开启游戏教学录像、进阶讲解等附加内容。

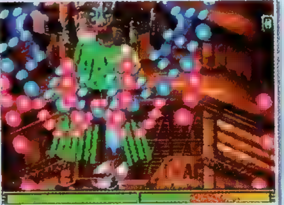


→《绊地狱》的一大卖点之一就是华丽的机械设定，看来本次也不会例外。这架boss机很有气势吧。

《绊地狱》系列的最大卖点之一就是豪爽的弹幕，为了适应NDS的屏幕，本作将版面内容进行了调整，官方的定义是“以强化boss战为核心”的新感觉，看来本次boss战将是游戏的重头内容。不知道NDS的液晶屏幕能否表现boss华丽的弹幕呢？







[illegible]	翔武，你MH系列的技术怎样？能单打最快最强的怪是什么？（翔武：可能是跳跳吧……）
读者资料	男，14岁，新疆省乌鲁木齐市

大合奏DX

机种 类型

●Nintendo ●2008年6月26日 ●1-8人/5040日元（含税）●日版



沉寂了3年多的《大合奏》系列终于有新作消息啦！《大合奏バンド ブラザーズ》是NDS平台的首发游戏之一，在游戏中，玩家能够利用NDS主机当作乐器一起和朋友进行演奏。根据消息，本作分为“歌唱”“演奏”和“谱曲”三个模式，歌唱模式是通过DS的MIC对乐曲进行演奏，验证自己对于歌曲的“契合度”，游戏还会根据你的声音特征，向你推荐合适的歌曲哦。演奏则是使用NDS与朋友们一起演出音乐，最大支持8人同乐。本作利用NDS的10个按键及其组合，依然能够实现两个八度范围内所有音高的演奏，音源从钢琴、小号到FC模拟音源，种类数目高达数十种。“作曲”模式亲切友好，不论有没有音乐知识或者谱曲经验，都可以用DS谱出属于自己的乐曲。



多人同游 其乐融融

根据消息，本作除了默认收录的30曲之外，通过WIFI连接，还能够下载一百多首音乐。总曲目接近200首。此外，本作也接受玩家投稿，自创的音乐没准也会变成下载列表中的热门曲目哦！

玛鲁王国的人偶公主

机种 类型

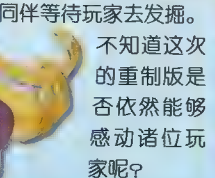
●Digital Works ●2008年8月7日 ●1人/5040日元（含税）●日版

マール王国の人形姫 天使が奏でる愛のうた

本作是日本一公司于1998年时，在PS主机上推出的系列第一作的重制版本。玩家要扮演能够与人偶进行对话的少女科奈特展开冒险。

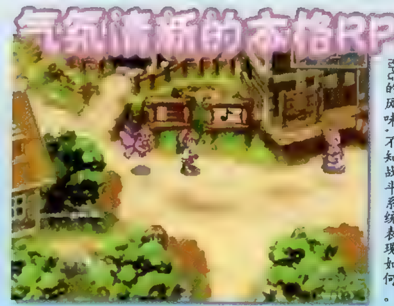
剧情开始时，科奈特与名叫库露露的人偶朋友一起去森林游玩，却遇到了恶之魔女的袭击，还好王子大人及时出现救下了她。对王子一见钟情的科奈特克服重重阻碍，终于进入了王城，成为王子妃候补——不料两人正要告白之时，恶之魔女前来搅局，她为了报复将王子变成石像并掳走，而科奈特便踏上了抢回心上人的旅程。

秉承PS原作的系统，本作为了照顾新手玩家，加入了战斗系统教学、区域地图等诸多方便技能，无论是谁都可以轻松上手，游戏中经历的重大事件还可以在アンコール剧场（鼓掌剧场）中进行重放回顾。游戏本身则以传统的RPG方式进行，除了主要游戏剧情之外，还有诸多支线剧情和隐藏同伴等待玩家去发掘。



不知道这次的重制版是否依然能够感动诸位玩家呢？

气氛清新的本格RPG



↑游戏的画面清新简洁，充满了传统RPG的风味，不知战斗系统表现如何。

钱伟	一本PG能看个4个小时，让生活变得更丰富。
读者资料	男，26岁，上海市黄浦区

反逆的露露修

机种 类型

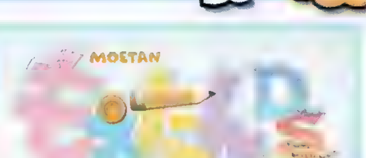
●bandainamco ●2008年8月7日●1-4人/5040日元●日版

コードギアス 反逆のルルーシュR2 盤上のギアス劇場

人气动画《反逆的露露修》第二季正在热播中，顺应形势，BAIDUNAMCO在NDS平台上推出了本作。本作中，主人公扮演的是来到AREA11（日本）进修的留学生（性别可以自由选择），将要在学园中与《反逆的露露修》的众多角色共度一个月的学院生涯。与原著中的各种角色进行交流互动，探索学院，引发事件，游戏基本上就是这样的流程。在一个月后根据主角不同的表现，将有不同的结局。游戏进行的基本方法就是迷你游戏——显然是一款迷你游戏合集类游戏。

根据公布的消息，目前游戏的种类包括动作、射击、解谜等诸多类型，而且有相当一部分游戏支持通信对战。

人气动画登陆DS！



↑和不久前的《EVA》一样，本作走的是轻松搞笑风格路线。

→动画中出现的角色都会悉数在游戏中登场亮相。

游戏的收集要素比较丰富，在游戏开始选择好主人公性别后，甚至可以"攻略"中意的角色，打出结局之后，还会追加角色的小故事、秘话等附加内容。

萌单DS

机种 类型

●Ideafactory ●2008年7月24日●1人/3990日元（含税）●日版

MOETAN

"萌单"最初是一部以萌之美少女作为卖点的英文辅导书，萌单就是萌之英语单词的缩写。根据目前的情报，本游戏分为三个模式，分别是记忆模式、对话模式和触摸反应模式。记忆模式就普通的听说读写教学模式，对话模式则是通过模仿日常生活情景来进行问答，萌单的剧情和原创情节都会在这里出现哦——包括那个很有争议的变身镜头啦。

知名的"话题大作"盛夏转战DS平台！



触摸模式需要在前两个模式考试取得相映的成绩才能进入，角色友好度不同，反应也不同，不知道玩游戏的人是冲着学习英语呢？还是冲着其他的什么东西呢？

文敏 向所有第1期到100期都购买的掌机迷致敬！
读者资料 男，31岁，广西省桂林市栖霞路6号金嗓子大酒店

重金摇滚双面人DS

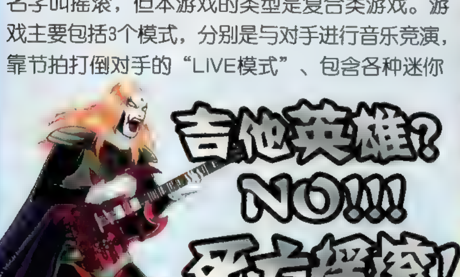
机种 类型

●D3 PUBLISHER ●2008年8月●1人/价格未定●日版

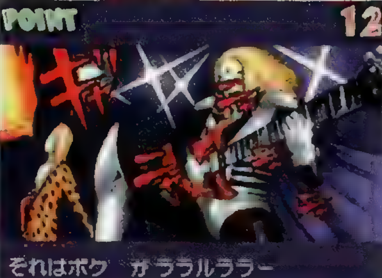


在日本拥有极高人气的黑色幽默漫画《デトロイト－メタル シティ》将要登场DS平台了。原作的通用国内译名叫做《重金摇滚双面人》。虽然名字叫摇滚，但本游戏的类型是复合类游戏。游戏主要包括3个模式，分别是与对手进行音乐竞演，靠节拍打倒对手的“LIVE模式”、包含各种迷你





游戏的“糟糕游戏模式”和RPG风格的“DMC冒险“模式。不知道原作中的吐槽精髓能不能体现在游戏中呢？



一骑当千 雄辩之拳

机种 类型

●MMV ●2008年10月2日●1人/价格未定●日版



日本Marvelous日前宣布，该公司开发的由人气动画《一骑当千》改编的PSP动作游戏《一骑当千 Eloquent Fist》将于10月2日发售。本作是以人气动画作品《一骑当千》为题材的ACT游戏，透过游戏内丰富的切入动画，充分体现了原作卡通动画的魅力——说起原作卡通的魅力，似乎美少女爆衣系统比剧情和热血动画的吸引力要更重一些——所以本作内还搭载了PS2版《一骑当千Shining Dragon》的服装破坏系统，诸位邪恶的玩家们有杀必死可以看了。

劲爆格斗，热辣登场！



↑关卡之间穿插着剧情交待，虽然不知本作是否以原作剧情为蓝本，但人气角色都会悉数登场。

→游戏的战斗部分十分豪爽，看来想要再现原作中的最大卖点不是很困难。不知手感如何呢？

不过从截图来看，虽然不知道手感如何，但显然爆衣系统并非唯一值得关注之处。本作的战斗画面相当绚烂，看来爽快度很高。顺便，本作限定版的礼品手办非常邪恶，所以图被枪毙了……

陈春	在104期中看到PSP要发售KOF是真的吗？（某编：是复刻PS2上的KOF大蛇篇）
读者资料	男，21，浙江省杭州市江干区闸弄口新村，260423482

游戏品质

找到童年最原始的感动	13岁那会我在干什么呢
乐高印第安纳琼斯	**13岁的就职体验**





乐高印第安纳琼斯：2008年6月3日/ACT/1~2人

13岁的就职体验：2008年5月29日/ETC/1人



乐高印第安纳琼斯

Lucas Arts与玩具积木厂商乐高的合作一直很紧密，基本上每出一部电影都会整一套玩具出来，之后又把乐高玩具改编成游戏。**乐高电影系列在欧美的人气一直不低，这次也不例外。** DS版《乐高印第安纳琼斯》的画面虽然比不上PSP版，但是依旧做得素质很高，操作也不错。值得玩一玩。

13岁的就职体验

13岁是一个人从童年走向成年的过渡时期的开始，从这个年龄到19岁被称作teenage"正是人生中最宝贵的少年时代。**本作根据畅销书《13岁的工作你好》改编**，虽然充满了科幻与穿越的色彩，但是在游戏中体验社会的各种工作，从而对社会进行了解，确实是不错的。顺便说一声，请勿在生活中模仿本游戏。



乐高印第安纳琼斯

系列在很多平台上都有作品，不久前才出了PSP版。本次的NDS版在NDS的动作游戏里表现算是中上。**画面挺不错的，手感也还算流畅，只是触摸功能稍微有点麻烦**，无论是坐车玩的紧张或者是游戏里比较热闹的紧张，总之紧张的时候很难腾出手来做触摸操作，鉴于NDS热潮暂没到来，有兴趣的玩家不妨一试。

13岁的就职体验

又是一个小游戏合集类的游戏，表现比较一般，之前介绍的以初音登场作为卖点的音乐游戏部分也没什么出彩之处。各部分的小游戏难度都很低，而且有些问答部分需要有一定日语基础，让人头疼。不过通过小游戏可以得到一些各方面的知识，还算是有益吧。**只是想看葱娘的话那就不用玩了**



乐高印第安纳琼斯

乐高的每一作掌机游戏都不会辜负玩家，这似乎已经成为了一条定义。本作虽然画面一般但是每关多多少少都穿插了CG剧情，对于512Mb容量来说可以接受。**游戏过程中没有对话，不懂洋文的玩家也可以玩**。跟随主人公的电脑AI很高，动作解迷做得都不错，确实是一款不可多得的好游戏。

13岁的就职体验

玩家在游戏中可以尝试各种职业，但其实就是玩各种不同的小游戏，**你就当自己在玩《摸摸瓦里奥》吧**。本作改编自日本同名畅销书，书中详细地介绍了各种职业的每日工作流程，所能获得的成就感等，让看书的孩子选择好自己将来的职业。个人认为游戏完全失去了原著作者的本意。

李嘉浩　看到八房的形象，脑子理又开始YY了。
读者资料　男，17岁，广东省化州第一中学高二生物班

这游戏画面很黑很毁眼

幻雾之塔与剑之守则



2008年5月22日/RPG/1人

别人都说这是一个仿照《世界树迷宫》制作的游戏，实际上要说模仿，**本作直接模仿了3D迷宫冒险的鼻祖《巫术》（Wizardry）**，其提供的原创（オリジナル）模式，更是与PC版的初代《巫术》一般无二。游戏里的要素还算中规中矩。但是《巫术》的死板也被模仿得如同一个模子里出来的，很难上手。

简单的说来就是《世界树》+《巫术》。联想起《世界树迷宫》的成功，很容易让人看出它是一部跟风作。游戏迷宫广大但阴暗，音乐和气氛都很诡异，人物的成长和育成也没有世界树那种感觉，倒是把《巫术》那些装了装备看不到数值等"好传统"都学来了。FC复古模式也就是图个新鲜，没什么特别的。

这是一款主色调为黑色失去背景灯的世界树迷宫，玩起来眼睛太累了，你不得不把自己的脑袋贴在DS屏幕上。当然你可以在游戏选项中选择经典模式，这样你就回到了20年前，**你的DS变成了FC，画面全部由黑底白线组成**，这回眼睛舒服多了，不过冒险游戏的刺激感和神秘感也降低了。

不知不觉就出到第3作了

实况职业力量棒球P3



2008年5月29日/SPG/1~2人

实况力量职棒系列是KONAMI的当家制作，在日本，人气丝毫不逊WE弱，但是在棒球运动普及尚处于摸索阶段的中国，这个游戏能够吸引的玩家并不算多。不过**游戏的总体素质是很高的**，基本上喜欢这个系列的玩家都会觉得这个游戏的素质很高，而本作也继承了系列销量不错的传统，令人满意。

比起同期出在NDS上的《创造职业棒球队》，本作更加倾向于棒球实战的方向，育成要素略显单薄，不过新增加的MY LIFE模式比较有趣，可见**制作人对前作广受好评的段位认定和DIY选手方面进行了进一步的改良**。系列已经出了很多代，所以本作的系统也比较成熟，手感方面相当不错。

期待已久的职棒3来了！**经典的馒头小人依旧是那么可爱**，画面得到了提升，音乐音效还是那么出众，喜欢职棒的玩家不玩可惜了。想要完整体验棒球手的一生的玩家可以选择"我的人生"模式，讨厌超长的剧情，只想玩精彩部分的玩家可以选择"成功之路"模式。玩一玩吧，你会爱上它的！

这部电影就快要上映了

功夫熊猫



2008年6月3日/ACT/1人

《功夫熊猫》是今年暑假必看的电影，Dreamworks的制作功力可不是盖的。而**游戏版也十分恰当地吸收了电影版的要素**，使人觉得这个游戏的制作诚意比其他一些电影或者动画改编的游戏要好。作为这类需要赶档期的游戏，素质应该说是不错的了，尤其是主人公与伙伴们的动作很好地再现了电影的内容。

电影跟风作从质量上来说都比较一般，这一作也不例外。本作的类型是ACT，采用了和忍龙DS类似的操作，**十字键控制移动，触摸屏负责动作和攻击**。游戏的难度不高，比起动作更加偏向解谜（类似风之克罗诺亚），手感还算不错，只是版面太过平淡，总的说还算是一款不错的小品级游戏吧。

游戏中充满了各种谜题，难度恰到好处，有一些解起来确实需要花费一些时间。画面一般，音乐一般，不过**剧情部分采用全程语音，表现出制作者的诚意**。虽然游戏类似古惑狼系列，但是操作却像忍者龙剑传一般难受，说实话，我实在受不了这种用触摸笔控制攻击蓄力的动作游戏，所以不要怪我。

游戏品质

心的感受 文的传达

解谜的乐趣果然最高啊

乐高印第安纳琼斯



2008年6月3日/ACT/1~2人

手机版移植过来的作品

前线任务2089：疯狂边界

2008年5月29日/S・RPG/1人



本期新发现 乐高的游戏真是简约不简单，太博大精深了。

翔武

很久没在游戏品质登场过了，虽然平时游戏玩得不少。

以前玩过《乐高星战》系列，感觉人物特征方面刻画的非常不错。这次推出的《乐高印第安纳琼斯》一样秉承了这个特点，每个人物特技不同，在关卡中都有相当重要的作用。游戏的画面也算比较不错的，**关卡中的解谜要素非常有意思**，此外，各种收集要素也让游戏耐玩，并增添了不少乐趣。

说起来，《前线任务》系列在NDS上的作品还没有一个完全原创的，目前出的两作都是移植的。本作移植的是手机版，画面方面相比前作没有什么提高，**但和手机版相比，质量提升了不少**，包括角色造型、地图以及战斗画面都进行了重新设计，但视觉效果上还是感觉不好，真应该更加用心制作。



本期新发现 MMV是上半年最雷厂商没有之一，已入黑名单。

露琪

PSP上会出现满分游戏么？满分电影的可能性更大吧。XD

翔武推荐我尝试后刚开始还不以为然，不过玩了一会很快就沉浸在解谜的乐趣当中了。游戏为了保持整体的流畅度几乎没什么对白，只有在解谜的时候会出现少量英文提示，而且电脑控制的AI很高，**你只要找到一点解谜的线索，他就会马上跑过来当助手解开谜题，非常人性化的体贴设计呢**

继一年前的初代复刻后，FM系列二度登陆掌机平台，不过这次还是没有多少诚意的移植作品。相比手机版，本作进行了多项改变，其中角色形象、关卡地图、战斗画面以及特效全部进行了重新设计，在剧情画面也会出现绘制精美的插画。**虽然不想承认，但这个系列确实已经走向没落了**



本期新发现 发现前线任务的确不错，看来我还是擅长SRPG游戏啊。

零羽

机战系列果然已经每况愈下了，玩了5分钟就放弃了。

本人一向对美版游戏不太感兴趣，所以对这个游戏首先就扣了2分印象分。不过真正玩起来游戏还是有些自己的亮点的。看着方块构成的人物，寻找隐藏的机关，而且还有类似于恶魔城废墟里的同伴切换系统，总体来说第一印象还是不错的。**如果游戏能够360°自由旋转视角的话，或许会更好一些**。

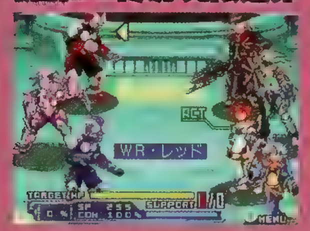
虽然从来没接触过这个系列，但是在写这个游戏攻略的时候也的确沉迷了一段时间。游戏的难度虽然高，但是如果能合理安排战术的话，还是能克敌制胜的。因为游戏没有自由模式练级，**所以在连续失败N次之后，终于把某一关打过去之时，那种成就感是言语所无法表达的**。

要毕业了，前言万语之间只包含两个字——再见！

读者资料 男，16岁，安徽省合肥市宿松路金水花园

机战新纪元由本作开始

机战OG传说 无限边界



2008年5月29日/RPG/1~2人

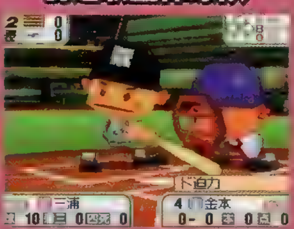
虽然算是机战系列，但感觉转型有些失败。游戏中的人物和台词就像在对正统作品玩COSPLAY一样，这次作品的卖点真是一幕了然，虽然我个人觉得不太认同，但不得不说是市场需要。比起这一点，战斗画面做得还算可以，**只是地图画面未免有些太简陋了，眼镜去检讨吧。**我还是期待机战A吧。

虽然我对OG系列向来没什么好感，但这次异度系列KOS-MOS的乱入着实让我狂喜乱舞了一回。作为DS上第一作有语音的机战，燃；游戏系统照搬自PS2上的大作《NAMCO×CAPCOM》，再燃；赤裸裸地将卖肉境界提升到一个新的档次，十分燃。综上所述，**这才是机战系列的最高形态啊！**XD

虽然本人不是忠实机战FAN，但早在PS时代，也曾经沉迷于机战ALPHA一段时间。玩过本作之后，本人曾经质疑过这到底是不是机战。**抛开本作纯粹以X摇为卖点不说，单就游戏系统的变化绝对令FANS喷饭。**难道机战系列真的就不行了吗？当年的热血作品已经一去不复返了吗？

创造职业球会之棒球篇

创造职业棒球队



2008年5月22日/SLG/1~2人

同时推出,似乎是要和《实况力量职棒P3》叫板(玩笑)。**《创造职业棒球队》和《实况力量职棒P3》相比更注重于养成和经营方面,**实际上就是《创造球会》的棒球版。游戏中你作为监督就任在棒球队中，不仅要顾及球队发展，还要合理运用资金。此游戏素质不错，属于动脑多动手少的类型。

印象中这似乎是世嘉开发的第一个棒球相关游戏，大概是因为《创造职业球会》很久都没有推出过续作了吧，**想当年这个系列曾经是土星上最受欢迎的游戏之一呢。**这次的棒球篇跟以往的系统并无多少区别，虽然难度明显降低了不少，但是说到底棒球这种运动在国内没有多少人气吧（摊手）。

对一切体育类游戏无爱……经营类的游戏更加头大。以前曾经看过朋友玩PC版的冠军足球经理，实在不知道这种游戏的乐趣何在。**如果游戏的主题不是棒球，可能在国内能更受欢迎一些吧。**看在是世嘉出品的份上，再看在棒球是日本的国民运动的份上，勉强给6分的评价吧。

游戏挑战你的审美底限

瓦尔哈拉骑士2



2008年5月29日/RPG/1~2人

和前作相比，这次增加了一些新的种族和职业，对角色的脸部和发型也可以进行修改了。游戏采用工会接任务的形式进行，在迷宫中和一版的RPG没有太大区别，进入战斗后转入3D战斗场地，手动操纵角色进行攻击等行动。**不过迷宫过长是这个游戏一个不体贴的设定，玩久了会造成疲劳。**

这实在是款很糟糕的游戏。一次身上只能带一个任务，一个中期的任务就要跑5、6个地图，任务完成了没有任何提示，杀一定数量怪的任务也没有计数器；人物模型又很丑，动作也很难看，战斗又很单调（完全AI化）。可是我最近竟然很专一地只玩这一款烂游戏，所谓的专一是这样产生的嘛？

简单尝试了一下这个游戏，感觉还好。全3D的画面,RPG的操作，ACT式的战斗，不由得令我想起某传说系列。装备的种类很多，魔法、道具也一应俱全，不过本人还是更倾向于传统RPG。**感觉战斗时的手感特别僵硬，没有传说系列那种流畅的打斗感，如果能自动锁定攻击目标或许更好。**

唐谂明　翔武究竟看不看海贼王？为什么和山治那么像！（翔武：我可是海贼饭）

读者资料　男，20岁，浙江省绍兴市越城区鉴湖镇



热作

大战略是由1985年SYSTEMSOFT发售的PC游戏软件，即以《现代大战略》为首的战争游戏系列，主要是以面向于PC平台和家用游戏机平台为主。到了2007年，虽说游戏版权属于由SISTEMSOFT独立起来的SYSTEMSOFT ALPHA所有，但是实际上在家用机平台上面基本上是以经过厂商授权的其他公司发售的移植版本居多。一般的战略游戏都是事先在大地图上分布好自己军团，而大战略系列的特点就是要进行这些军团的建造工作。

大战略VII EXCEED

SLG ●SystemSoft Alpha ●2008年5月22日 ●1-4人/5040日元 ●364Kb

游戏简介

MISSION（任务模式）	此模式为主线的任务模式，达成每一关的胜利条件即可过关。
CAMPAIGN（战役模式）	玩家可以选择喜好的剧本来进行游戏。
FREE PLAY（自由模式）	可以自由选择各个地图进行挑战，每关地图都会显示难度和势力情报。
NET WORK（联机对战）	可以和朋友们进行联机对战，最大支持4人同时游戏。
MAP EDITOR（绘制地图）	自己绘制战场地图进行游戏，并能在联机模式中选择自己绘制的地图。
TUTORIAL（教学模式）	游戏的系统介绍及操作说明。
SET UP（系统设定）	更改游戏的系统设置。

◆游戏基本的规则就是：利用自军本阵周围所生产出的武器军团来制压整个以六角形方块来区分的地图，最后制压了敌人的本阵，战斗就算胜利。由于各种兵器之间有着相克属性，战车对付对地攻击机有利，对地攻击机对付战斗机有利，战斗机对付对空车辆有利，利用这些属性相克的兵器来打到敌人就是整个战斗胜利的关键。虽说游戏名为大战略，实际上游戏的内容更加讲究战术的安排。

游戏和其他的SLG游戏一样，每一关开始都会有本关的战场简介和胜败条件，玩家只要达成了本关的胜利条件就能过关。游戏的战斗自然以传统的回合制来进行，和某些战局经常转变的半即时制系统不同，能够仔细思考战术安排来确定下一步作战方针的回合制游戏，才可以说是战略游戏的王道吧，诸如机战、三国志系列的作品都采取了回合制的战斗系统。

菜单解说

◆进入游戏中，可以按三角键打开主菜单，各选项说明如下：

部队一览表： 用来查看战场地图上自军阵营的全部队伍，由于战场地图非常庞大，玩家操作的部队逐渐增加，一边寻找战场上的队伍，一边进行指示操作会十分繁琐，有时候经常会忘记给某些队伍下达命令，这种时候就要利用这个部队一览表指令来确认目前还没有下达命令的队伍所在地，或者给某些特定的队伍下达战斗指示。

移动类型一览表： 用来查看各部队移动时在各种地形上的移动消费力。

兵器一览表： 用来查看，游戏中登场的10个国家的全部的兵器一览表。

阵营状况一览表： 用来查看战场地图上参战的所有势力阵营的情报，如：资金、燃料、军事设施等。

上书	地震震坏了我的DSL和烧录卡，还加上许多手办啥的……（八房：你还有空担心这个= =ll）
读者资料	男，17岁，成都市青羊区洛阳路211号院3单元，610000，QQ：951313783

地形效果一览表： 用来查看构成战场地图的各种地形的防御效果及航空军团的着陆可能地形。受到敌人军团的攻击时，会根据自军军团所在的地形差异而影响到军团的防御力。例如：地面上的部队身处障碍物较多的森林地形时，将不容易受到敌人的直接攻击，同时防御力增强，从而达到降低所受伤害的效果。该指令适合在地面军团移动时想寻找防御力较高的地形以及确认航空部队着陆可能的地形时使用。

自军施设一览表： 用来查看自军阵营现在拥有的全部军事设施一览表。

索敌范围变更： 用来查看自军势力的侦查范围以及切换各个层次的情报，能够预测侦查范围外的敌势力未确认部队的潜伏情报。

视点をリセット： 返回最初始的默认视角。

首都に移动： 让镜头回到自军的首都，并让战场地图上的部队返回自军首都的指令。一般是在地图太大难以让部队一个个返回首都或者是不知道自军首都具体方位的场合下使用。

全补给： 一次性给地图上全部可以进行补给的部队进行补给工作。用于战场地图太大，可以操作的部队太多而不便于一个个进行补给的场合下使用。此外，补给也可以设置成自动补给，自动补给的情况下，每回合开始都会自动进行补给工作。

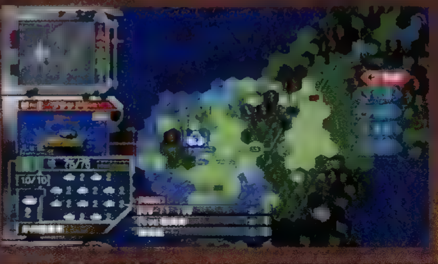
全行军： 一次性让地图上全部能够行军的部队行动。



兵装生产

兵装的生产，必须在特定的方格（这里把构成战场地图的6角型方块称之为方格）内才行。地面上的部队，可以在自军阵营的首都和其周围邻接的方格内进行生产。航空部队可以在自军首都周围五格以内的飞机场进行生产。舰队可以在自军首都周围五格以内的港口进行生产。但是，由于首都周围的地形不同，以及各个层次是否有其他兵装部队停驻与否，有些部队则不能生产。此外，在可以生产的据点处已经有其他的据点存在的情况下，也不能进行兵装的生产。

可以生产的兵装内容，也会根据各个战场地图的条件不同以及某些能够生产指定兵装的国家而产生变化，游戏中一共有10个能够生产特殊兵装的国家。生产兵装时，必须花费与其兵装的价格相应的资金。消费额超过本势力拥有资金额的兵装则无法进行生产（因资金不足而无法生产的兵装，其价格将会以红字来表示）。此外，每个势力最大拥有的部队数量上限为50。如果拥有的兵装数量达到了上限的情况下，则无法进行兵装的生产，这一点必须注意。在兵装列表的左上方，有一个按照兵装的种类而图表化的自军势力拥有的所有部队一览，可以掌握自军势力的总体战力情况。此外，当前所选择兵装的现有数量，也会在列表右上方表示。



对于某些生产兵装拥有复数武器装备的情况下，可以用左右方向键来选择具体生产哪种武器。此外，如果改变了武器装备，该兵装的搭载燃料和移动力也会发生变化，这一点必须注意。生产的各种兵装，会在兵装列表上面显示基本的资料。如果想查阅各种兵装特有的武器性能，可以按框键打开兵器详细画面来确认。在兵器详细画面会显示出兵装详细的视线范围和各种地形的消费移动力、及该兵器特有的能力。

攻略心得

本作与其他SLG作品不同，各种兵装部队的耐久度都不太高，不能合理掌握各种兵装之间的相克属性的话，很可能部队很快就被敌人歼灭。

由于战斗采用的是传统的回合制，玩家在每次对部队下达命令时可以反复思考，谨慎做出决定。而每次攻击敌人之后，如果自军身处敌方的射程范围内，就会遭到敌人的反击，倘若兵种相性把握的不好，很可能会造成敌方反击威力大于我方给敌人造成的损伤等得不偿失的情况发生。

热作冲击波

未雨南	高考完我要把所有游戏都玩一遍！（八房：……）
读者资料	男，19岁，天津宝坻海滨宿舍12条41号，301800，QQ：258418776



著名的玩具公司乐高与卢卡斯再度携手合作，在欧美具有相当人气度的电影《印第安纳琼斯》也要以乐高的形态推出游戏版了。这次由LucasArts负责发行的《乐高印第安纳琼斯》依然由开发过《乐高星球大战》系列的TT Games负责制作，这个小组开发了多款乐高系列游戏，制作水平可以得到保证。游戏的内容包含了《印第安纳琼斯》系列3部电影的内容，让玩家在一款游戏中就能够领略到《印第安纳琼斯》的别样乐趣。　□文责／露琪

乐高印第安纳琼斯

ACT ●LucasArts●2008年6月3日
●1~2人/39.99美元●记忆容量128KB

用乐高的积木玩具拼出无限的可能

重现经典

《乐高印地安纳琼斯》的故事剧情将会根据前3部印地安纳琼斯系列电影中的主要冒险情节改编而成，并且以电影中的主要场面作为背景，让玩家亲自体验之外还能回味这些经典的冒险之旅。

游戏中共有3张冒险地图，也就是代表前3部系列电影中的故事发生处，分别为法柜奇兵、魔宫传奇、及圣战奇兵，而每张地图都六含了6个章节，只有完成前一张地图的冒险，才能够解开下一张地图，所以玩家将会完整体验电影中的冒险剧情。途中也会有许多收藏品及工具需要玩家细心收集，游戏进行时间比电影更长，另外开发小组也精心加入了许多符合剧情和人物个性的幽默对白，让游戏进行时更加生动有趣。

合力闯关

游戏加入了相当多的配角，包括卡谭加船





长、威利司考特、小亨利琼斯、莎拉，以及更多有趣的角色，玩家也可尝试更多各式各样的交通工具及追逐的场景，包括魔宫传奇中的矿坑车道，以及圣战奇兵中的机车追逐。游戏中的场景以写实手法描绘，主要对象、机关、怪物与人物则以可爱的乐高积木来呈现，死亡时会身体就像积木被打散一样，非常生动有趣。另外主角琼斯还会不时耍帅，像是露出招牌笑容或是用手拉一下牛仔帽，表情丰富而且相当可爱。

琼斯的主要武器就是皮鞭，不只可用来打人，还可以执行攀绳荡过障碍物、抓取对象，以及拉动控制杆等的功能。游戏进行方式与《乐高星球大战》几乎完全相同，玩家身旁一定都会有一位配角陪同，玩家可以设定由电脑AI来控制，也可以随时邀请好友成为第二位玩家一起来闯关。配角的能力与琼斯不同，许多关卡需要靠主角没有的能力才能成功。

游戏包含了故事模式和自由模式，可以在自由模式中选择多达60种已解锁的角色来操作。

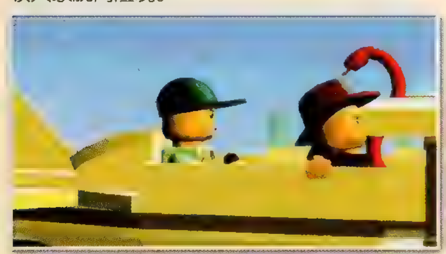
肖闻升	我肯定比库巴会吐槽，吐槽神功！吐槽大法！
读者资料	男，21岁，辽宁省丹东市振安区振安委3组珍珠街



游戏体验

游戏画面精致细腻，全3D的游戏环境重现了电影场景，并且保持了乐高系列游戏的鲜明色彩。画面视角会随着故事进行自动改变，滚石球场景则从屏幕的正面角度呈现，玩家所操作的主角和配角会向玩家方向奔跑、大石头则从后方紧紧追来，由于一路上还会有下塌陷阱，必须在极快的时间内连续跳过好几个陷阱才能逃命过关，惊险的程度和电影情节不相上下。

刚开始会出现两个同伴与玩家共同闯关。第一位同伴擅长挖掘和组合乐高积木，玩家可以在需要时切换到操作该名同伴，挖掘地上埋着的道具来闯关，例如搭盖木桥、挖掘机关等；聪明的电脑AI也会适时帮助玩家，例如一同攀上绳索，激活机关让古老遗迹的入口打开等；第二位同伴则手持板手、擅长修理，当玩家被一堆敌人包围时，该名同伴即负责将飞机修好带领大家脱离险境。



身为主角的玩家要发挥高度的好奇心，除了闯关之外还要不时注意四周有没有宝藏，或是运用敌人身上掉落的武器来反击，就连陷阱当中出现的飞矛也可以拔下来刺向敌人，当然最好用的武器还是鞭子，无论是挥打敌人或是成为绳索都相当有看头。

关于乐高

乐高（Lego）是一家丹麦的玩具公司，也指该公司出品的积木玩具。乐高公司与多家娱乐公司有合作关系，如迪士尼、时代华纳等。在《哈利波特》和《星球大战》等电影在美国上映前后，乐高就会推出相应主题玩具。

1932年，丹麦的木匠克里斯蒂安森开始制作木制玩具，Lego这个名字就是由他取的，来自丹麦语“leg godt”，意思是玩得好。乐高公司称Lego在拉丁语的解释里是放在一起或拼起来，事实上这是不严谨的译法。乐高积木设计精美且富变化性，色彩多变，和其他积木玩具不同的是拥有广大的成年玩家，大多为自儿童时期就受到乐高积木的吸引。



最早出现的乐高人偶是在1974年，当时的人偶是由砖块所砌成。手部可自由活动，但脚部是由砖块砌成，不能活动。可能因为这种人偶比例太大，1975所乐高出品了一种跟现在差不多的人偶，这种人偶头部跟现在的是一样，但手脚却不能活动。1977年后，乐高公司将这类人偶加以改良，虽然这类人偶的手部活动能力不及第一代人偶，但依然大受欢迎，故此一直出产至今。

初期的乐高积木是没有强烈的故事，主要是希望玩家自己去创造。但由于1999年，乐高推出《星球大战》主题玩具后，发觉含有浓厚故事性的系列具有更大的市场潜力，于是乐高积木就愈来愈多有故事的系列。

“乐高多创意，件件考心思”是早年乐高公司的宣传口号。乐高积木表面看来平平无奇，但只要稍花心思便可以创出不同东西。无论是乐高公司还是乐高玩家都在不断发掘这句话的内涵，对乐高积木贯注了大量创意，令这件在过去一直被视为小孩子专利的玩具演变成今天的艺术品。

玩 后 感

本月出乎意料的黑马游戏，充分体现了美式风格解谜的乐趣，一玩上手就让人停不下来。特别值得称道的是游戏的流畅度非常高，即便解谜的过程也完全不会拖慢游戏的节奏，犹如在看互动电影一般。嗯，玩过后我打算抽空去找《印第安纳琼斯》的系列电影来看看了。

吕炯明	来了个八房哈，人又多了，PG会越来越热闹的吧！
读者资料	男，20岁，上海市虹口区江湾镇万安路

□文责／一狼



13岁的就职体验

AVG

公园2030年　那是一个持续着稳定繁荣发展的人类科学文明的时代。但是生活在那个时代的人们却一直失去了热情，以往人们心目中的家庭和社会已经一去不复返了。发现事情严重的加藤博士，制作了时间机器，试图前往过去的世界找回以前失去的“热情”。但是却没想到，前往过去世界生活，居然能影响到自己所存在的未来世界。这个故事讲述的就是加藤博士的13岁的女儿ミク穿越时空到达2008年的过去时代（也就是我们生活的现在）体验各种职业生活的故事。

菜单详解

ゲーム开始	开始游戏。
データを消す	删除游戏进度。
データコピー	复制游戏进度。
职业词典	可以查看自己所体验过的所有职业，并有各个职业的介绍和自己在体验过程中的得分，也能再次挑战体验过程中的迷你游戏。
おまけ	查看游戏中的CG、图片及音乐、语音播放等等。

系统详解

游戏主要的目的就是操作主人公去体验各种各样的职业，每个职业里都有3个迷你小游戏。迷你游戏的得分达到一定要求就算过关，之后就能得到一颗心之宝珠，获得全部的心之宝珠游戏就算结束。游戏中有将近30多种职业可以体验，按下START键可以查看目前获得的心之宝珠的数量以及整个游戏的达成率。

需要注意的一点是，游戏中有部分迷你游戏属于智力问答类型的，由于对话全部是日文，对于大部分日文苦手玩家来说，这一点无疑成为难点。而且问答中还有时间限制，即使是具有一定日文水平的玩家，也难以在短时间内选择出正确的答案。好在此类的问答不算太多，而且过关得分要求也不算高，反复挑战即可通过。

游戏的最大魅力，就在于形形色色的职业小游戏了。如：足球运动员、蛋糕店厨师、老师、歌手、记者等等。每个职业的迷你游戏各不形同，基本上都是靠触摸屏来操作的。其中有不少类似于瓦里奥制造中的杀屏游戏，比如蛋糕店厨师职业中的搅拌奶油小游戏，就需要高速的摩擦触摸屏。

迷你小游戏攻略

动物美容师——毛を整えよう

这个游戏的目的是要玩家把小狗狗身上的毛剪掉，剪成和上屏提示的完成图大致相同即可，注意可千万别剪多了哦。（终于明白理发师傅的伟大了。剪多了一时半会可长不出来）

莫东俊	真是担心！不知道四川的娜卡有没有在地震中遇难，好担心啊！（没事，已经联系过了）
读者资料	男，13岁，广东省广州市海珠区敦和正街西3号，510300，QQ：641296114

流行歌手——ライブで歌おう

这个游戏有些类似于应援团，需要玩家在触摸屏上面演奏出歌曲，当然，按照提示音符点击触摸屏即可。上屏会显示当前的得分值，如果失误的话得分就会下降，连续成功的话，得分就会不断的提升。一曲结束的时候会根据得分情况来判断是过关还是GAME OVER。

足球运动员——試合をしよう

这个游戏是要玩家连打A.B键加速助跑，然后在快遇到对方球员的时候再按下Y键回避，掌握时机即可，非常简单。跑到终点射门成功就算结束了，注意中途会有对方球员突然抢球，要反应灵敏。

中学教师——授业の预习をしよう

中学老师居然就教两位数的数学题，这个实在让人费解。游戏很简单，就是做数学题，相信没人不会做。唯一需要注意的是，日语里面的7这个数字必须两笔写出来，直接写一笔的话触摸屏识别不出来，这一点在脑白金等需要输入数字的游戏中也是一样的。

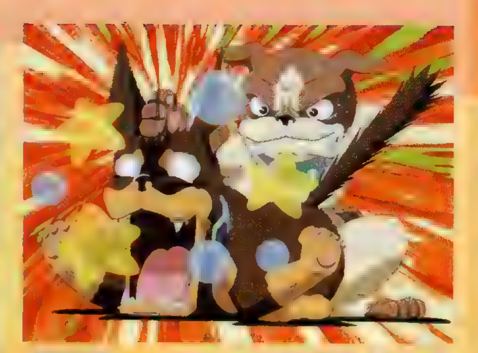
蛋糕厨师——ケーキを作ろう

这一关可能会是不会日语的玩家们的难点。因为要按照顾客的要求制作出相应的蛋糕才算合格，所以看不懂事先的顾客订单可就麻烦了。好在这一关分数要求不是太高，多试几次就行了。制作过程中只要使用触摸屏把水果、奶油等物品移动到蛋糕上即可。

警犬训练师——障害物竞走に参加しよう

这个游戏和足球比赛那个游戏一样，也是靠连打按键让小狗加速跑。遇到障碍物按Y回避即可，难度上比足球比赛还要简单一些，因为不会障碍物是固定的，不会突然袭击。





播音员——ニュース原稿を読もう

这个游戏类似于NDS上的日语学习软件中的汉字注假名游戏，玩家的任务就是要选择新闻中出现的单词的正确读法。所以不会日语的玩家玩这一关可能会有些头大，不过好在新闻的台词基本上都是固定的，单词的读法当然也不会改变，所以只要第一次记住正确答案，下次挑战的时候就能轻松过关了。

类似的涉及到日语相关的小游戏在本作中非常常见，玩家如果因为语言的障碍而不知道如何回答时，可以灵活运用每次回答之后的正确答案提示，这样下次就能选出正确答案了。

兽医——患部を見つけ出そう

这个游戏类似于超执刀，不过患者不是人，而是可爱的小猫咪。玩家的任务是通过触摸找出小猫身体上不适的部位，当然离目标地点越近，小猫的反应也就越明显，触摸的次数越多，得分也就越低。

玩后感

本作是一款集结了心跳回忆等恋爱游戏、瓦里奥制造等迷你游戏、脑白金等益智游戏等诸多要素于一体的游戏，玩起来轻松搞笑，又不失于挑战各种职业时的紧张感。值得一提的是，游戏中收录了大量的语音及CG动画，对于想自学日语的玩家的确有帮助。所有的迷你小游戏操作简单，剧情也链接紧凑，到达大地图就能知道自己的明确位置以及周围能够触发剧情的场所，不会像RPG游戏中时有“卡住”的现象发生。建议具备一些日语功底的玩家来尝试本作，绝对有不一样的感受。

陈劲杨	我的IDSL断轴了，好惨啊！为啥不幸总发生在我这里（八房：T T 彼此彼此。）
读者资料	男，18岁，广东省东莞市后街新塘上堂村四巷二号，523982，QQ：378809342



时值六月,又将有一批莘莘学子通过严苛的考试"试炼",向着新的目标迈进了。当然,在那之前要好好享受自己的"胜利成果"——随着考试的完结,加在诸位朋友身上的"封印"也解除了,广大玩家朋友们自然要痛痛快快地购买自己心仪的主机和游戏,玩上一番。于是乎各大电玩商城风起云涌:一边是持币玩家们摩拳擦掌,想要凯旋而归;一边是诸位商人们"磨刀霍霍",谁也不肯放过赚钱的机会——面对着雄踞在"易守难攻"的店面中的BOSS,朋友们是否感到有些无计可施呢?不要紧,众小编联袂奉献你这篇"锦囊妙计",只要你依计行事,必然能够唱一出"斩将夺魁"的好戏,买到满意的主机。



经典购机战役～JS"生态"揭秘!

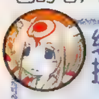
相对于电玩店来说,消费者处于一个相对弱势的地位上:首先,双方的资讯并非对等,电玩店员工一般都熟知商业规则和内幕,对价格把握也远比玩家准确。其次,在进行商业交涉经验方面,玩家也无法与商人比肩——所以,没有多少消费者是第一次进行交易就可以取得称心如意结果的,正所谓"买的没有卖的精"。不过,赚钱也要有赚钱的原则,如果商人完全不顾及职业道德,一味想着通过不正当手段赚钱的话,那就可以叫奸商了。正所谓知己知彼方能百战不殆,且看看下面三位玩家是如何被奸商痛宰的吧。

1 战役一:新人珍珠港

暑期即将来临,准备拿出自己积攒许久的私房钱来购买主机的某玩家A,满怀期待地踏进了某奸商的电玩店,准备购买心仪已久的PSP。但由于自己从来没有任何购机经验,对市场行情也不太了解,对PSP的性能也不太熟悉,于是,上演了一出被奸商痛宰的悲剧。

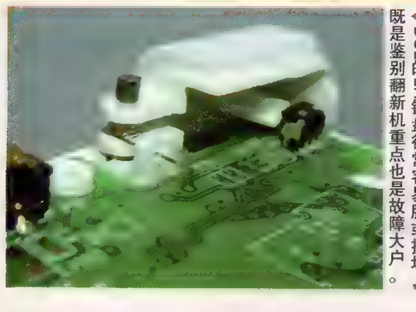
买家A■ (踏进奸商的店门。)我想买台PSP,你这有什么颜色的啊。

奸商■ 基本上以黑白为主,其他颜色的可能要稍贵一些,**因为彩色的都是限定版主机。**不过对颜色没什么特别要求的话还是推荐你就拿黑色的吧,内部构造都是一样的。



编辑提示 商家推荐的一般都是有极大利润可图的,尽可能不要听信商家的"善意的谎言"。PSP并不是所有颜色的主机都是限定版主机的,而各种颜色之间价格的差距也不大。比较看中机器颜色的玩家不妨多花一些钱买彩色的主机,因为彩色主机的翻新率比较低。

买家A■ (恩,看来只有拿黑色的了)那好吧,就买黑色的了。你这有机器给我挑吗?



←DSL的LR键盘很常容易脏或损坏，既是鉴别翻新机重点也是故障大户。

奸商■（随手又拿出一台翻新的黑色PSP1000)您来我们这店你可来对了，最近翻新的PSP非常多,我这边正好有一台翻新的，你看看自己对比一下。

买家A■（仔细观察这台PSP）从哪里可以看出来翻新与否呢?

奸商■（拿出一台翻新成色比较好的机器冒充全新机器来对比）**你看这边金属圈的划痕，再看这摇杆槽的灰尘，这么明显的差距，你能看出来吧，虽然外壳都是一样成色的。**

买家A■（仔细对比了一下）恩，果然，那我就要这台全新的吧。



编辑提示 商家拿出两台机器给你对比是在转移你的注意力,同时让你放松购机的警惕性。有一台质量不好的机器形成对比,商家手里的翻新机器也能显得做工比较精细。目前2000型为主，1000型翻新机较多，而且价格并不是很低，所以商家都会尽量将1000型出手。

奸商■ 恩,好的,请问你记忆棒要多大容量的?

买家A■（听说新出的8G记忆棒贵的要死）不要太大的，太大容量的很贵。

奸商■ 那我就推荐你买4G的吧，现在4G的很便宜，而且性价比也好。

买家A■（估计4G的足够）好吧，就要4G的了。

奸商■（继续玩弄伎俩)你要高速还是低速的。

买家A■ 那我要高速棒有什么区别呢?

奸商■ 顾名思义，**高速的是原装的，当然是拷贝速度快一些，玩游戏不卡。你看一下，这边这个是高速的，这边这个是低速的，低速的是组装棒，价格差得挺多，不信你去隔壁SONY专卖店可以问一下。**



编辑提示 奸商在这里混淆了高速低速和原装组装的概念。组装棒才有高低速之分,其实价格差距不大。目前4G棒的性能和价格基本已经稳定了,买到低速棒的风险并不高。

买家A■（盘算下来，一狠心决定买高速棒）那我要高速的。可别给我拿假的啊。

奸商■ 你放心，高速的记忆棒格式化之后是XXMB大小，你在我电脑上一看便知。（拿出一张组棒放进PSP格式化）

奸商■ 贴膜方面的我们这有许多种，你要质量好一些的还是差一些的?

买家A■ 你们这里不送贴膜吗?

奸商■ 我们送的贴膜都是质量比较差一些的，这里还有日本原装进口的膜，贴上去之后透光度更好，而且结实耐用。价格可能要稍贵一些。

买家A■（贴膜还是买一个吧，万一因为贴膜质量问题把机器弄坏了可就不划算了）你能拿出来给我看看吗?

奸商■（**拿出一块质量较好一些的组装贴膜）这个是日本出品的正宗贴膜，你自己对比一下就知道了，这边这个是我们送的。**

买家A■（带着疑问的眼神)还有其他种贴膜吗?

奸商■（又拿出另一种贴膜）这一种贴膜是比较中规一些的,属于国产贴膜的精品,我推荐你如果对贴膜要求不是太高的就买这一款吧。（其实这一款贴膜和当初答应送的贴膜是一样的,只不过这个贴膜有外包装。）



编辑提示 由于国内现在各种组装膜非常多，单凭肉眼很难区分出具体的区别。而且，真正日本原装的贴膜,规模不算大的商店是不会有售的。商家的最大利润环节就在贴膜这一块，成本几块钱的膜卖出50元朝上也不是没有可能。所以建议买家在小规模的商店购机的时候，就直接索要商家免费赠送的次品膜就行了，以后需要更换原装膜的时候再专门从正规商店购买。

买家A■（仔细看了看，也没总结出什么区别）那好吧，就拿这一种吧。

奸商■ 恩，好的，要我给你贴好吗?还是你回去自己贴?

买家A■ 还是你贴吧，我不会贴的。



←不同的笔，有些手感好，有些则是携带方便，究竟哪种触笔适合你呢?



↑NDSL各颜色售价应一致，彩机高价之说纯属虚构。

奸商■ 好的，请稍等（奸商开始戴上专业的眼镜，并对机器进行清洁工作）机器方面你还有什么问题没？贴好膜就不能再换了。

买家A■（看来这次来的电玩店BOSS果然专业）行，就由你来帮我贴吧。

奸商■（耐心的给PSP贴上贴膜，过了3分钟）好了，你看，有了这个贴膜，再也不用担心屏幕划伤之类的问题了。**请问你还需要些别的保护盒之类的周边配件吗？**

买家A■ 那个大概要多少钱啊？

奸商■（暗自高兴）我们这有很多种保护壳，我推荐你拿这种最近非常流行的水晶透明皮套，既能保养主机，又不影响游戏时的手感，而且价格也不算太贵，就３０元。



编辑提示 机器的保护周边也是商家的利润点，这些国内组装货成本低廉，商家要价也不算高，但是利润比则非常可观。建议买家如果不是特别需要的话，完全可以省去保护周边这一块的开支。

买家A■（考虑了一会，算了算身上钱还够）好吧，就拿这一款了。你帮我拷几个游戏。

奸商■ 没问题，在我这里买机器都帮你免费拷游戏，我这就帮你刷3.72M33自制系统，**算上贴膜手工一共算你XX元。给你开票。**



编辑提示 手工方面的贴膜、刷机、拷游戏，配件方面的软布包、腕带，这些东西其实一般都是附送品，但有些商家会单独拿出来算钱，要注意。

就这样，买家A被奸商忽悠着买了一台翻新的PSP1000型，记忆棒则被奸商偷换了概念，花原装货的钱买了张组棒，其余配件也分别被赚了不少，而奸商答应的好处如送贴膜、拷游戏等则都是一些没有价值的小东西，总计亏钱不下三百元。买机器之前一点计划都没有，完全不了解状况，张嘴就露怯，自然会落入圈套了。

2 战役二：老鸟滑铁卢

某位稍微有些购机经验的玩家B，每期都从杂志、网络上了解相关的购机常识，也算是具备一些购机经验老手，中途也陪朋友们买过几次机器。这一次，玩家B拿出攒了许久的私房钱，准备购买自己早已决定的NDSL，于是光临了JS的电玩店。结果他却仍然上了奸商的当，在购机的时候栽了跟头。

买家B■ 老板，神游IDSL有现货吗？

（奸商转身到内间，从货物仓里拿出一台IDSL递给玩家并且报了一个不高不低的价格。）

买家B■（仔细观察机器，并检查是否为翻新）恩，这机器是全新的，屏幕完好，编号也能对的上，看来不是翻新机。

奸商■ 除了主机，你还要什么吗？

买家B■ 你这有什么烧录卡啊？R4的有吗？

奸商■ 我看你也玩这个，不会到现在还不知道吧？R4已经断货很久了。我们这边现在全是XXX的天下了。

买家B■ XXX没怎么用过不太清楚，你这有SCONE的卡吗？

奸商■ 你也应该知道，SC被垄断很久了，我们电玩店一般情况都是拿不到货的。你要是要我可以给你拿，**但是价格就要贵一些。（给烧录卡开了一个相当高的价格）**



编辑提示 奸商往往会以各种理由打乱玩家的计划，其推荐的替代品则大多有猫腻，对于坚持己见的玩家，则会要求提高价格。这里价格要很高并不是为了某件商品，而是如果玩家坚持原方案的话，之后交易中奸商便可以有更多要价筹码（降价空间）。



↑要特别警惕奸商推荐某些冒名烧录卡产品。

芦昊雄	每天省一元，买NDSL要1200多天，每天省2元，要600多天。真是前途渺茫啊！
读者资料	男，18岁，江苏省兴化市兴华中学，225700，QQ168246759



←左侧原装贴膜的保护层与右侧组装货差别可谓一目了然。

买家B■ 你这里都有什么样的贴膜啊？

奸商■ （拿出几种便宜货贴膜）你自己来看看你想要什么样的。

买家B■ 给咱拿原装的，这玩意使不住。

奸商■ （任由玩家挑选柜台中的贴膜）你自己来挑什么样的合适把。

买家B■ （挑好了原装膜）烧录卡就要这个XXX吧，TF卡要1G的，多少钱？

奸商■ （把膜和烧录卡报平价并且打开电脑）行,我给你试试，你看看你想拷什么ROM。

买家B■ （开始挑选ROM并且计算价格）

奸商■ （迅速拿出一张包装相同的高仿贴膜贴上,并且开始擦拭机器）行，一共是XX元，不买其他东西的话我这就给你开票。



编辑提示 奸商报出低价，降低玩家警惕性，却故意不提TF卡的价格，如玩家没有指出,便可浑水摸鱼，并趁玩家大意时候偷换商品。顺带一提，HORI原装贴膜送的是拭镜纸，组膜里则是眼镜布。

买家B■ （惊，核实后发现TF卡价格被开得很高）你这TF卡怎么那么贵的？我不要了。

奸商■ （作愤慨状）你怎么一点规矩都不懂？我这膜都贴了怎么退啊？再说我刚才也问你了，要退也行，我这膜撕了就废了，**这张原装贴膜的钱和贴膜费你必须得给我掏了。要不其他配件我可以给你点优惠**。



编辑提示 奸商利用玩家不懂交易细则强迫他接受价格，并提出所谓的折中方案，其实是为了避免玩家“撤退”，后面的让步也是为了进一步设套。

买家B■ （一时辩驳不清）好吧好吧，那再买个包吧，这包多少钱？

奸商■ （开了一个很高的价格）你买全套的话可以给你算XX元（又说了一个较高的价格）。

买家B■ 我要开发票，有问题我可得找你。

奸商■ 我这只能开收据，开发票得缴消费税，那得多出大概**40块钱**。

买家B■ 啊？有这回事？（询问别人后得到了肯定回答）行行行，你开票吧，给我包好。



编辑提示 这就是所谓的“漫天要价，就地还钱”，奸商之前其实也没有打算玩家能接受他提出的苛刻条件，之前的作势只是为了现在的要价打铺垫。开正规发票需要缴纳营业税，所以商家一般都比较倾向于开收据。其实只要写好收据，保留商家联系方式，消费者权益也是有保障的。这里奸商索要的税款明显高于实际，这也是陷阱的一种。希望大家注意。

于是，玩家B还是栽了跟头。虽然主机方面一点问题都没有，但贴膜被瞒天过海换成了组装货，价值相去甚远；虽然TF卡的价格最终只贵了一点，但其实烧录卡、保护包的价格都略高；开正规发票的消费税其实只有20块不到，却被要了多一倍，而且烧录卡和保护包也不是自己想要的。贴膜和保护包的问题很不好界定，就算以后有质量问题也难以追究。究其原因，还是被奸商的巧舌如簧和软硬兼施乱了阵脚，虽然每件贵得不多，合起来却是不小的数字。

3 战役三．修机华容道

某玩家玩NDSL已经有一段时间了，最近R键有点不好用，于是到电玩街找了一家维修机器的店面打算修理，由于对硬件和行情了解不够多，结果被不知不觉地坑了一把，不但多花了钱，自己的机器里也被埋下了隐患。

买家C■ 老板你这有NDSL配件么？

奸商■ 你想要啥东西？我们这几乎都有。

买家C■ （继续谨慎地投石问路）有NDSL的按



←限定版套装的价格通常会被炒到很高，其实不妨等热潮过后，隔一段时间再买这种限定主机。

特别策划



↑VALUE PACK豪华版里只有一些无关紧要的配件。

键胶垫么，要一套原装的。

奸商■ 你是想要按键套还是机器保护膜？

买家C■ 我想换NDSL的LR键，你这有配件么？



编辑提示 玩家C这是典型的假机灵，几句话下来不但没能唬住奸商，自己还露了马脚。现在市场上较少见组装配件，修机器的替换件一般也是从报废机或者其他机器上拆解的。

奸商■ （原来是个硬件盲，机会来了）你要修理机器啊，拿来给我看看吧。

买家C■ （本意也没打算自己修，欣然应承）R键不好用了，修一个R键得多少钱？（奸商自己也接过机器摆弄了一下）你这有原装的件么。

奸商■ 有，我们这有原厂配件也有组的，原装的也不太贵，大概XX元。**（手脚麻利地拆开NDS把零件放在一边）真脏，是不是脏了所以接触不好，我给你清清吧。**



编辑提示 拆了机，玩家再想走就走不了了，清理其实也是收费陷阱之一。奸商若发现客人不懂硬件，便会施展骗术。如果不了解硬件的话，最好还是直接简要说明自己意图，不懂装懂只能弄巧成拙。

买家C■ 行，那就麻烦你了。

奸商■ 哪里哪里。你看你这个卡槽都不扣防尘卡，进灰很多的。我这有防尘卡，只卖XX元，你可以去那挑个颜色如何？还有三合一扩展卡。

买家C■ （开始转身挑选扩展卡）

奸商■ **（迅速换掉了十字键的按键胶垫，之后开始清洁机器内部）哎你看，你这个R键不灵是因为这个地方出了问题，修理的话需要换掉这个部件，需要XX元。**



编辑提示 将客人支开之后再做手脚是奸商们常用的伎俩，把小问题说成大问题也是为了索要高价。机器一旦被拆开，奸商便握有主动，所以价格一类的问题一定要在拆机之前就商量清楚。

买家C■ （怒）刚才不是明明说好是XX元的，你这人出尔反尔，我不修了。

奸商■ 刚才没拆开不知道什么问题，你说不修那我就装上呗，只收你XX元。

买家C■ 怎么什么没修你也管我要钱啊？！

奸商■ 我这帮你开了机器就有开机费啊，还有清理费用，只给你算了XXX元。

买家C■ 清理也要钱？！你这实在是太坑人了，我要打消费者热线电话投诉你！

奸商■ 我这向来都是这样的，你不修自己拿回去装去，反正进灰也算你自己的。

买家C■ （被抓住软肋，只好妥协），好吧算我倒霉，你给我修好了装上吧，但是价格你得便宜点，不能像刚才说的那么贵。

奸商■ **行，有问题的话有话好说嘛，部件我可以给你算XX元，那个扩展卡你要的话我给你算XX元（扩展卡价格并不低）。你可以先试试那个扩展卡。（把玩家的烧录卡递过去）**



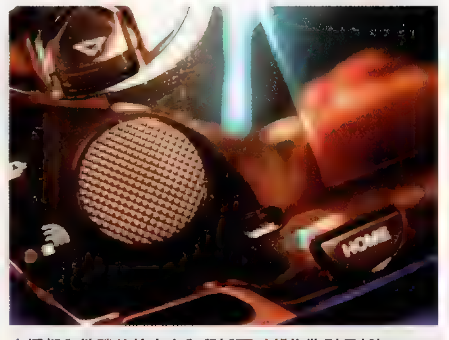
编辑提示 在得手的时候减轻压力，让人觉得还有周旋余地，这既是为拉住玩家也为了进一步施展。和已经让你吃小亏的奸商继续交易，损失只会更大。

买家C■ （看着奸商熟练地捣鼓着电路板，兴味索然，遂尝试扩展卡功能去了）

奸商■ （顺手把电池换掉了）修好了，我帮你清理一下LR键，不要钱。（蘸洗剂擦拭LR键）

买家C■ （亲眼看到奸商清理按键，比较满意）就这样吧，你这个总的价钱能便宜点不？以后出了问题我还得找你（机器回到了自己手里，打算最后杀一下价）。

奸商■ （识趣地迅速开好收据）都说好了价格再商量没意思啦。**这样，我再送你块擦屏布，那边那种腕带可以给你一根。**



↑摇杆和缝隙处的尘土和积垢可以帮你鉴别翻新机。



编辑提示 以小恩小惠安抚，让玩家以为得到了补偿而不起疑心。占小便宜吃大亏。这句话是永恒的真理，买的永远没有卖的精，所以不要贪小便宜。

这位玩家虽然不是买机，但亏得一点也不少——小毛病被说成大毛病，换了不必要的部件；机体内部零件还被换走了俩；因为莫须有的开机费和清洁费，修理费也提高了。其实现在市面上并无所谓原装部件出售，就算是有也是从其他机器上拆卸，不一定是新的，所以换件要格外当心——说换给你原装部件的话，他的部件又是从哪来呢？修理机器或者对机器进行维护改装时，玩家一定要在场观察啊。

结语：这里小编们给大家举了三个事例——和我们上学时做应用题一样，这三个事例也并非是完全写实的。估计会有相当一部分玩家看了这事例会不以为然或者感觉有点耸人听闻——当然，实际购机过程中玩家不一定会碰上奸商，骗术自然也不止这些，就算是奸商也不见得会按这样的台词说话……所以总之，玩家只要有这样一个谨慎的心态就好了。其实大多数骗术技术含量并不是很高，只是利用了人们容易疏忽的细节，只要有了谨慎的心态，受骗几率就会大大降低了。



经典购机战役～常见的购机陷阱！

只是例子的话，可能并不是非常有普遍性，接下来小编就给玩家朋友总结一下购买主机过程中常见的消费陷阱——这些陷阱有些比较明显，具备相关知识或者谨慎一些就可以避免，有些陷阱则是比较隐蔽，还望诸位玩家朋友谨慎为是。不过说起来，毕竟大多数商家还是本分的，如果买机器时候抱着“不是你死就是我活”的心态去买主机，那反而会把自己放在对方的对立面，这可就适得其反了——大家谨慎注意可以，但可不要对号入座硬要找商家的茬哦。

1 投石问路



商家们经常会态度和蔼，表现得服务非常周到，对玩家的疑问也耐心地讲解，让玩家误以为BOSS不是奸商，从而麻痹大意。如果发现买家对电玩方面了解甚少，就可以在其他方面隐瞒信息欺骗买家，比如不提翻新机的问题，买贴膜的时候漫天要价等等。

买家■ 老板你这里有NDS吗？

奸商■ 有啊，你要什么版本的？

买家■ 有什么版本的？中文版的有吗？

奸商■ 中文的那就是神游版的了。神游的是正规行货，质量上有保障。

2 偷梁换柱



这个陷阱有很多种表现形式。最为常见的是当玩家送自己的机器来修理维护的时候，商家会推托暂时比较忙，没时间修，让玩家把机器留在店里，明天来拿货，然后趁玩家不在的时间内更换机器内部的零件。另外，某些商家也会利用刷机、贴膜等能够避开玩家与机器独处的时间，趁机把机器内部的原装配件换成组装配件或者陈旧品；商量好的配件，临走的时候换



←左侧是原装货，右侧是仿品。目前右侧包装的贴膜仿品较多，要注意。


←标签序列号应和贴纸上一致。贴纸下面有螺丝，拆机必须撕开它。

成便宜的仿冒品，或者贴膜的时候借机把玩家选好的商品偷换成次品等。

奸商■ 行，那你下午大概三点左右拿着收据来这里找柜台的人取吧。

买家■ 你现在就在这里修不行吗?

奸商■ 这里空气中灰尘太多，我得去工作台慢慢弄，否则机器进灰算谁的啊。

欲取姑予

商家会故意的给初来的买家留下比较好的印象，价格方面也会让步许多，然后让买家下次继续光临本店，从而获取更大的利润。然而却利用某些经常光临的常客的依赖心理，处处以为给自己开的是内部价，其实自己是当了冤大头。

买家■ 老板这烧录卡怎么这么贵啊?

奸商■ 我已经给你开的是内部价了，要不是因为你经常来，我至少要多收你XX呢。刚才还有个人来买了盘这样的卡，我收了他XXX元。

请君入瓮

在买家掏钱之前，主动权都在买家手中，商家只是被动推销。当买家预付了部分款额后，主动权就在于商家手中。常见的手段就是向买家索要定金。对于买家的某些特殊要求，如XX限定版主机，XX正版软件等。商家需要从外地调货来，会向玩家索要高低不等的定金。如果买家没有按期来拿货，店家会把定金扣留，并说是玩家自己没有及时拿货违约在先。

买家■ 老板你这有三国无双5的限定版PS3吗?

奸商■ 有是有，不过需要从外地调货来。如果你确实想要的话可以先付500元定金。

买家■ 我的机器到了吗?

奸商■ 哦,已经到了几天了，你怎么没来拿货?

买家■ 我这几天有事去了外地。没过来。

奸商■ 你没按期来拿货，造成我们资金不能流通,要扣你100元违约金。

买家■ 这……事先没说啊。

奸商■ 你没问怪谁啊，我们店里就是这规矩，要的话就交钱拿货。不要的话定金不退。

移花接木

商家会打出特价广告，说明现在购买主机将会提供福利。其实附送的要么是不值钱的附属品，要么是放长线钓大鱼，在大头上面做手脚。

奸商■ 现在购买PSP1000型的话，免费刷机，免费拷游戏，再送你一张1G棒。你看怎么样?

买家■ PSP2000不送吗?

奸商■ 2000的不送，本活动只限于购买1000型PSP的买家。

浑水摸鱼

商家非常爱用此技。意思就是欺骗买家，提供虚假的情报来迷惑买家，从而扰乱买家的购机计划。对于买家们的种种需求，商家会想尽理由来搪塞，并针对玩家所需要购买的商品说出一些无中生有的弊端，然后推荐其他有猫腻的产品或者配件。

买家■ 老板你这有R4的烧录卡吗?

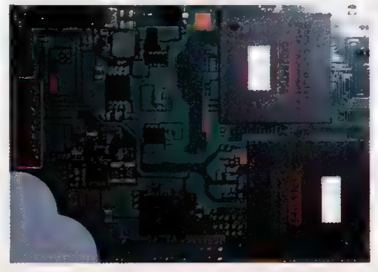
奸商■ R4最近查抄得非常严重，兼容性已经不行了，新出的XXX很好，我们这里的买家几乎都买这种烧录卡。

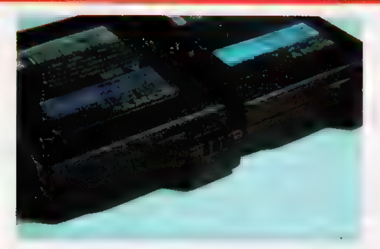
买家■ 网上有不少评测都说你这种卡不好，好多游戏玩起来都有问题。

奸商■ 那是第一批货存在的缺点，我这批是最新从厂商那里拿到的，你可以当场试游戏。

假痴不癫

商家在试探出买家是购机方面的老手之后，会说一些专业的行情与买家一起交流共同语言。并引诱买家过多地说出自己对市场某一方面的


←TA082和86主板也能正常刷写软降和硬降的性能也基本一致。



←原电（左）棱角平滑，组电细部做工较差，可注意观察。

见解，从而把精力方面转移到和商家探讨市场行情上，而降低购买机器时的警觉性。此外，商家可能会装作自己是临时来看店的，对货物价格也不熟悉，然后盲目报了一个低价，让买家以为走运碰到一个不识货的店主，并迅速交款结束交易。结果回去却发现买到了假货。

买家■ 老板，刚才我有盘碟子忘在你店里了。

奸商■ 我刚才收拾过了，没看到你那张碟，一定是你自己带走忘了。

买家■ 老板，你上次好像给我多算了XX钱。

奸商■ 那都过去多长时间了，都忘的差不多了。你当场怎么没发现呢。

8 趁火打劫

在买家挑选关键商品的时候（如贴膜），店内的商家和伙计们会一起上前指指点点，影响买家挑选商品的集中力。对于购机方面经验不是太丰富的买家，商家经常拿出两款做工不同的假货来让买家自己对比，然后声称其中一个是原装货，一个是组装货。

买家■ 我来自己看看两种到底有什么区别。

伙计甲■ 我跟你说这个贴膜好。

伙计乙■ 包装上看不出来的，两种都差不多的。

伙计丙■ 别再看了，都跟你说过了看不出来的。别耽误时间了。



9 金蝉脱壳

商家如果遇到比较棘手的维修问题，利润不大又耗时间的，或者是碰到一个特别懂行的，价格压得特低的买家，商家就会打发这种买家到周边别的电玩店里去，避免浪费自己的口舌。这也是商家比较常用的手段。

买家■ 你这个机器有问题，里面被动过。

奸商■ 我店里的机器都是这样的，要不你到别的店去看看吧。

买家■ IDSL报价都是1150，你的价格贵了些。

奸商■ 我们店只能卖这个价，不能再便宜了，要不你到其他店里去问问。



10 瞒天过海

隐瞒信息欺骗消费者：比如看到玩家不懂行，记忆棒不提高速低速的问题，或者把高速组棒当成原装棒卖给玩家。把翻新机当成全新机卖给玩家，玩家提起对号则搪塞说水货都对不上。将以前玩家挑剩的有坏点的机器拿来给顾客看，然后播放视频或游戏画面等，掩盖坏点。

买家■ 这台PSP不错，你打开我试试。

奸商■ 用我记忆棒给你看，玩起来一点问题都没有。

买家■ 这块电池以前有人用过吧？

奸商■ 新机器的电池里也有一些是虚电，用用很快就会没了。没事的，都这样。



11 无中生有

巧立名目收费，如刷机、贴膜、清理、拷游戏。比如“你让我给你贴膜的话20块一张，你要10块钱的话那我们不管贴”一类对话更是常见。

买家■ 好吧，就这些了，多少钱？

奸商■ 机器、贴膜、配件一共XX元，贴膜手工费10元。

买家■ 能帮我拷个游戏吗？

奸商■ 好吧，这次免费给你拷，以后无论拷多少个游戏都只收10块。



12 上楼抽梯

本条陷阱表示方式很多，比如利用玩家不熟悉买卖规则的弱点，简单询问之后就把膜贴上，然后借口贴膜就算定了，强迫玩家接受价格，玩家若不同意，则要求玩家支付膜的价钱，高要价。或者修理拆开后，将小问题说成大问题，将小故障说成必须更换部件，借机提高价格。玩家若不同意的话，则威胁玩家要么交钱要么不负责装机。

奸商■ 一共是XXXX元。

买家■ 怎么贵了，不是说好XX元么？我不要了！

奸商■ 我把膜都给你贴上了，别人不会要的，要不我把膜揭了，你付我这张膜钱。

买家■ 怎么价格贵了那么多？

奸商■ 啊？你没说清楚，我把LR俩键都帮你换了，要不把机器给我，我给你换回原来的件。

曹晓晨 买了2台NDS，一个打正版游戏，一台玩翻版的ROM，既支持正确消费又贴近国情。
读者资料 男，17岁，广东信宜教育城高中部高二16班，525300

13 顺手牵羊

玩家要求开具正规发票时向玩家索要更多的钱——虽然开正规发票确实要缴税，但本身税款可能是20元，商人却索要高达50元的差价。另一方面，商家会在买家购机完毕时，趁机将某些已经付款的商品收到一旁，有些买家临走时往往就会忘记拿自己的东西。或者在算账的时候故意算错帐，多算帐，把四元的碟卖五元，榨取最大的利益。

奸商■ 这些东西一共是XXXX元。

买家■ 哎，我算是XXXX元啊？

奸商■ 你开正规发票要缴税的，需要XX元。

买家■ 我不开了行不？

奸商■ 我都给你写上撕下来了。

14 图穷匕现

眼见手段失效或者被拆穿的奸商，最后干脆就要无赖——见玩家不上钩，便说出“要么买一套，单机这价格不卖”或者摆出蛮横态度“贴了膜就要给钱”“拆开机就要收开机费，反正拆开不装随时都在落灰。”等无赖言语。

买家■ 没事，不用，我什么都不要，只要机器。

奸商■ 那不行了，只要机器我没法卖你，你到别处买去吧。

买家■ 我只要修十字键，你怎么把ABXY键的胶垫也换了？

奸商■ 反正我都换了，你要不要我现在就给你换回旧的，你出开机费。

奸商所用的骗术林林总总，短短的十页内容实在是无法尽述。其实受骗或者被坑并没有什么绝对标准，只要东西对了，多花一点钱其实也不必太在意。比起在价格上死较真，更应该考虑的是如何维护自己的合法权益——如何确保商品质量？被骗了应该采取何种维权手段？买东西时候要注意保留好消费凭据，写明保修条款并留好商家的联系方式，出了问题要及时以正当渠道采取措施。



←左侧原品的提示比仿品（右）简洁些。画蛇添足是许多仿品的通病。



经典购机战役～绝对购机白书！

前面讲了那么多，多数还是讲奸商们如何行骗，如何“巧取豪夺”。不过，我们的目的并不是打倒奸商，而且相对来说，大部分商人也是乐意安分做生意的，所以咱还是要以买到称心如意的主机为出发点。这里给大家讲讲一些购机时候的窍门和要点，希望大家都能够买到称心的主机。

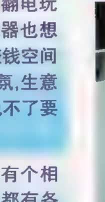
1 绝对白皮书一：战略篇

A 购机的心态要打好,购机并不是要战翻电玩店,所以经济方面的考量要实际。机器也想要最低价配件也想要最低价,完全不给店家赚钱空间的话,很容易造成玩家和商家之间的对立气氛,生意无法成交也罢,若是遇上好胜心强的BOSS,免不了要想办法切上一刀,让玩家占便宜不成反吃亏。

B 事先调查要周全。要对购买的东西有个相对完善的认识，现在的杂志网络上都有各种硬件知识，即使是临时抱佛脚地大略了解一下，也好过直接便去。买东西不急在一两天，提前两天抽空了解一下行情，发帖问问熟悉的人有何要点，对购机很有帮助。

C 计划制订要细致。去之前要想好自己的购机计划，列出必须要买的东西和有弹性的东西，每件东西的心理价位和不能达成目标时候的替代方案最好也列出来。计划得越详细，遇到变数的时候就越从容。

D 逛实体商店或者数码广场时，走马观花或者问价可以每家店铺都问，但正式开始讨价要慎重。因为一旦有了正式的接触，基本上价格



←目前NDSL外壳基本没有生产，替品大部分都是从原装机上拆卸。



↑psp摇杆里是一根弹簧，其本身价格不高，不过目前维修费很贵。

很难再有商量余地，经常有朋友在一家商店问了半天价，最后来了一句“那我再看看吧”。转了一圈之后又回到那家店，再想商量的话便基本上没有余地了，这可是适得其反了。

E 讨价时要谨记把握主动权。比如买机器，一般都以贴膜或者开票为交易确定的条件，这算是俗成的规定，所以只要没有进行到这一步，玩家完全有权利提出要求进行商榷，必要时刻停止交易也不是不可以。修理机器则一般以拆机为准，重要的问题尽量在拆机之前商量好，尤其是费用等条件要事先说明。有些配件包装在拆包后难以复原，所以也要注意一下。

F 着眼重点，抓大放小。买机器为的是使用，所以就算价格便宜，用起来闹心也是白搭，所以购买的时候要谨记以把握商品的性能和成色为第一位，保证质量的前提下再商量价格；比起商家允诺的搭配各种配件，玩家更应该注意电池是否原装、机器有无异常等情况，天下没有免费的午餐，毕竟配件都是小头,机器有问题就得不偿失了。

G 如果在购机过程中遇到问题的话，应该迅速。冷静地采取合理的方式进行解决，比如投诉乃至报警——但无论如何不能动粗或者胡搅蛮缠,否则道理上先亏了一筹。“老油条”的奸商有时甚至会故意“拱火”，以便倒打一耙。此外，当面问题要当面解决，尽量不要拖到其他时间，尤其是机器维修，更换配件一类的问题，最好是亲眼看着解决，一旦离开，有些事情就不好说清楚。

2 绝对白皮书三：防骗篇

A 一定要亲眼看着BOSS刷机、贴膜等过程。不要轻信BOSS需要在专门的工作环境下贴膜等等言辞。即使要前往所谓的“无尘空间”，买家也要跟随一同前去。另外，维修方面是商家利润最大的环节，动手能力比较强的玩家可以考虑自己从网络上购买相关配件，然后自己动手更换（按键、摇杆等）。涉及主板、屏幕等必须专业人士维修的部件时，一定要和商家事先口头达成协议，让商家先看看症状如何，维修的话大概需要多少钱，然后让买家来决定是修还是不修。切忌寄机维修，商家维修的时候一定要亲自在场，商家让你留下机器改天来拿货的话一定要拒绝。

B 买家如果从电玩店内订购某款商品无货必须预约时，千万注意一定不能给商家定金，如果买家因为临时有事情没有按期去拿货，商家就会把货物卖给他人并不予返还定金。所以买家最好是与商家一手交钱一手交货，商家实在需要索要定金的，宁肯先预付全额款项，并索要收据。

C 不要轻信商家口中的商品情报，要相信权威性的测评或者玩家的口碑。商家经常会拿出兼容性不好，不稳定等言语来搪塞店里无货的商品。对于这种情况，可以采取停止购买，到周边其他商店看看的做法。买机器千万不能心急，有钱不怕买不到心仪的主机。

D 需时刻提防商家的“戴高帽”手段，不要装成自己对电玩行业了解的多么精通，有句话叫死要面子活受罪，切忌和商家过多的套近乎，要时刻提醒自己是来买机器的。尤其是在商家算账的时候要看清到底哪件商品卖多少钱，别在出门后才发现少了什么东西或者是被多算了多少钱。下次再去的时候商家肯定不会认账。

E BOSS不可能无缘无故的送你东西的,BOSS送的东西肯定都是些不值钱的东西。不要一时贪图小便宜,而吃了大亏。购机时要明确在该省的地方省钱,不该省钱的地方千万别吝惜。比如,买家A这次应该买PSP2000型,为了省下几百元钱而买了奸商的翻新1000型机器。而对于贴膜与保护套之类的可有可无的周边配件，则可以完全省去这些必要。因为我们毕竟是要买主机玩的，主机质量不好报废了,要再好的周边配件也是无济于事的。我相信我们玩家应该听说过古代那个买椟还珠的故事。



郑开峻 读者资料
To be continued in FF7……8、9。若能实现，死也无憾了。（露琪：再加上梦之N64版的FF6，死也瞑目了）
男，16岁，福建邵武市赵家巷铁路宿舍4栋201室，354000

本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/FFSKY
□责编/库巴

[illegible]

PSP-2000专用多功能充电底座

厂商：黑角
价格：60元人民币
对应机种：PSP-2000



相信很多玩家都同意使用PSP看电影是一件惬意的事情，不过长时间拿着这个大家伙也不是件轻松的事情，虽然新版PSP已经极大地压缩了PSP的重量，但长时间的捧着还是有些许不适，如果能有个支架出现在我们面前的话就能够解放我们的双手了。黑角多功能充电方舟第一个功能就是“载舟”，它可以充当新版PSP支架，它的造型设计类似于独木舟，中间有凹槽来安放PSP。黑角多功能充电方舟采用塑料的材质，外表类似钢化玻璃的外套，在灯光下黑角多功能充电方舟闪闪发光，不过黑角多功能充电方舟也是一个“指纹采集器”，很容易留下指纹。

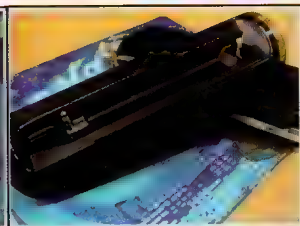
黑角多功能充电方舟固定PSP也很稳定，使用多媒体接口和充电接口来固定PSP，所以一旦安放上新版PSP后，看不到其他固定的地方，这样十分美观，我们可以看到黑角多功能充电方舟的凹槽部分的磨具十分出色，能够和新版PSP紧密结合。

黑角多功能充电方舟当作PSP的支架放在电视旁边也很美观，放在床边更是可以惬意的欣赏电影。充电接口以及多媒体接口在方舟的侧面，这样的设计可以把充电线和视频线都隐藏在PSP的背后，看起来更美观。黑角多功能充电方舟附赠的PSP AV线，可以作为新版PSP的视频线单独使用，也可以接充电方舟使用，视频线的材质和输出效果都很不错。需要注意的是PSP AV线仅支持具备NTSC制式的显示器材。黑角多功能充电方舟附赠的充电线为充电数据传输功能2合一，最大程度上整合了常用的功能，不过充电线只能通过USB口供电。所以PSP的原装电源还是必要的，不过对于经常使用电脑的玩家来说还是比较方便的。

★★库巴推荐入手人群★★

[illegible]





胡舍腾 | 100期以来封面大变化，但内文却未变！（八房：啊拉，你看这期变了没？）
读者资料 | 男，15岁，天津市津南区咸水沽光明北里5-2-601，300350

金属诱惑——星之海洋保护套装

厂商：HORI
价格：2680日元
对应机种：PSP-1000、PSP-2000





SQUARE ENIX可以说是无人不知无人不晓，旗下的众多游戏都有着大量的粉丝，星之海洋就是其中的一款。时隔11年，SQUARE ENIX的星之海洋再次在PSP上复活，当时就有限定版的主机推出，而周边大厂HORI也不会错过时机，推出了星之海洋保护套装。

星之海洋保护套装包含了PSP保护面板，一副耳挂式耳机，俩个UMD保护壳，一个屏幕擦。保护面板充满了金属的气息，外表为银色，更加彰显了个性，外壳上有星之海洋的标志，独特的设计自然是出自名家之手，背面有星之海洋字样。为了配合面板，耳机也同样采用了银色，制作工艺出众，一左一右两个耳机上分别镶嵌了星之海洋中的星形徽章，格外抢眼。2个UMD的保护盒自然也是以星之海洋为主题的了。体贴的HORI特别准备了一个屏幕擦，屏幕擦上有挂绳，可以把屏幕擦挂在PSP上让你随时清洁PSP的屏幕。如果你是星之海洋的忠实玩家的话，自然不会错过这套保护套装了，它会为你的主机提供最贴心的保护。



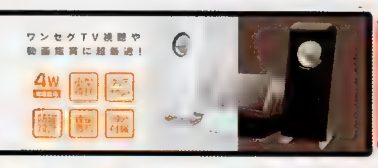


震撼音效——PSP外置高品质音箱

厂商：HORI
价格：3580日元
颜色：黑、白
对应机种：PSP-2000

首次使用PSP听音乐看电影时一定会觉得声音太小了，要是有一款适合PSP用的外置音箱的话，这个问题就迎刃而解了。我们来看看这款HORI推出的音箱吧，音箱有黑白两种颜色，本体非常轻薄，从侧面看整体造型呈“L”形，外表为塑料材质，底部有金属支架。为了有更好的音效，同时也是为了避免对主机带来不好的影响，音箱进行了防磁处理，当然它的品质是不能小视的，临场感很强，相信在看一些动作大片的时候会有更好的投入感。立体感也是评价音箱好坏的重要方面，声音很有空间感，声像定位基本准确、并有宽度感和纵深感才能更加完美的展现PSP的效果。有了音箱只是一方面，如何安放PSP也是个问题，所以HORI公司为了配合音箱还准备了PSP的底座，底座形状近似台阶，可以轻松的安放好PSP，这样就可以更加舒服的欣赏电影以及音乐了。

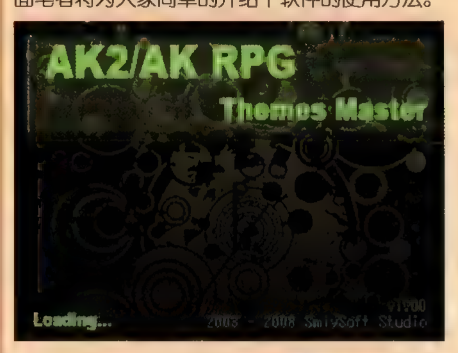




★☆库巴推荐入手人群☆★

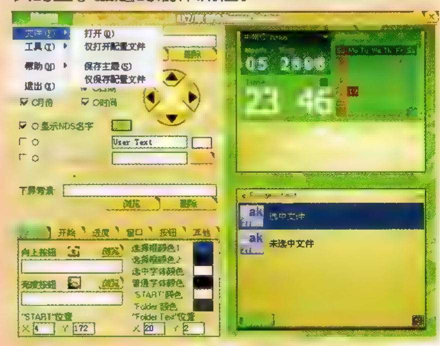


AceKard2作为今年烧录卡的新秀，是AceKard小组积厚薄发的作品，其功能集烧录卡之大成，以其优异的表现征服了广大的玩家朋友，其美轮美奂的界面,也是由专业设计人员倾力奉献,更是令玩家们津津乐道,很多AceKaed2的用户都将其内核界面作为了自己“炫耀”的资本,以博得其他烧录卡玩家羡慕的目光。虽然AceKard小组已经在内核里制作了几款很抢眼的皮肤,不过这对于时下求新求变的众多玩家还是不够的,为了能够让更多的AceKard2用户亲手打造自己独一无二的系统界面,国内著名的willsoft软件工作室在站长ffsky的策划下,完美携手AceKard小组的开发人员,历经一个月时间,为广大AceKard2玩家们制作了一款功能强大,使用简便的AceKard2皮肤编辑器,让玩家都能制作出属于自己的皮肤。 同时欢迎广大玩家访问willsoft软件工作室的主页http://willsoft.wiioh.com，下面笔者将为大家简单的介绍下软件的使用方法。



使用向导

软件的界面和菜单非常简单易懂，不再做更多介绍。制作主题这部分我们将分为五个步骤来进行详细介绍，以便大家能根据所需，尽快的上手主题的制作流程。



1.背景图片的选取和删除：

点击软件中的“浏览”会出现“open picture”的对话框，该对话框中是让玩家根据图片的尺寸选择载入的形式，在这里笔者推荐选择“自动调整”,这样图片的整体架构会比较合理。之后就会让玩家在电脑磁盘中选取想要的背景图片了，目前图片支持gif（只限第一帧）、jpg、jpeg、bmp格式，其余格式的图片可以通过绘图软件转换为这几种格式进行选取。选取后会在右屏幕中预览到图片的效果，假如不满意可以点击“删除”将当前图片移除进行重新选择。

2.上屏模板的制作：

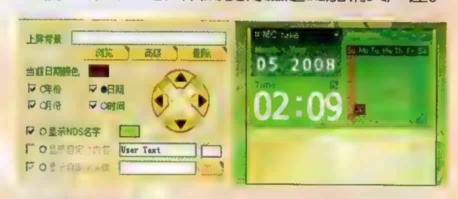
这款主题编辑器最大的特点就是支持玩家自定义上屏幕的模板，首先我们要点击软件左侧的“高级”来进入模板编辑模式，点击后出现新的对话框，在这个对话框中，左边为模板的制作栏，右边同样是显示模板原型的预览栏。现在点击新对话框中右下角的浏览，在右侧预览好满意的模板后，就可以在左侧的屏幕进行盖



章一样的模板添加操作，只要点击鼠标左键模板就会盖在你想要的位置，如果不满意模板的位置可以点击左下角的还原进行重新操作。并且在添加这些模板之前还可以通过对话框下面色调和透明更改模板的颜色和透明度，当在新的背景上排列好满意的模板后点击确定完成模板制作工作。

3.移动功能模块：

制作好模板后我们可以在右屏幕中预览到当前的状况，并且还可以在右屏幕的预览栏中将主题的功能模块进行移动，将鼠标指向到预览界面的对应模块处，该模块旁出现一个会颜色渐变的框，然后点住左键不放，拖动鼠标将模块移动到指定区域，再放开左键，就完成了模块的大体移动。这时我们还可以通过下图中左侧的详细功能菜单进行微调，在确定需要微调的功能模块（年份、日期、月份、时间）后通过中间的十字键控制台进行对右侧功能模块的微调移动，这样能够更加精准把功能模块放在你想要放在的位置上，从而使得主题更加精美严谨。



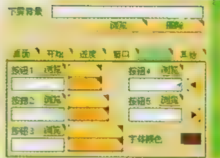
4.详细设置更改：

桌面■　这里主要更改下屏幕显示游戏列表时的情况，可以替换向上和亮度的图标，点击功能栏右面方块可以根据左侧的提示来选择对应的颜色，其中“START”和“Folder Text”的坐标位置是在256*192的范围内进行选取的，可根据右侧的预览进行调整。

开始■　可以更“START”下拉菜单中的背景图片和字体颜色，另外也可设置“开始菜单位置”和“列表位置”。

进度■　修改读取时进度条的背景。

窗口■　更改帮助金手指和系统设置时所显示的





窗口背景和颜色等。

按钮■　调整金手指和系统设置窗口中按钮的图片，可以随心设置出各种不同的组合。

其他■　用于改变滚动框的详细参数和方框勾选的背景图片。

5.保存、安装、替换主题：

将所有图片和颜色按照自己满意的情况设置好后，点击“Menu”—“文件”—“保存主题”，进行保存的操作（注意要将主题保存到一个空文件夹中，文件夹可自行命名，所命名的名称就是该主题的名称），由于图片的保存需要从24位色转为16位色，所以要等少许时间，当进度条消失后证明主题保存完毕。之后将保存好的主题放在TF卡目录的I:_ak2\ui\中。最后进入AceKard2的桌面菜单，点击“START”—“系统设置”，选择好刚安装好的界面风格后，点击确定退出AceKard2会重新启动烧录卡后完成更换主题。至此一款完全属于您自己的皮肤就打造完毕了。



结束语

这款皮肤编辑器的出现可以说给玩家带来了极大的方便，看了上面的介绍相信有不少玩家对制作皮肤已经跃跃欲试了，那么还等什么呢赶紧安照教程做一个属于自己的皮肤吧，我的皮肤我做主。同时willsoft工作室也会继续为大家服务给大家带来更多更好的作品。

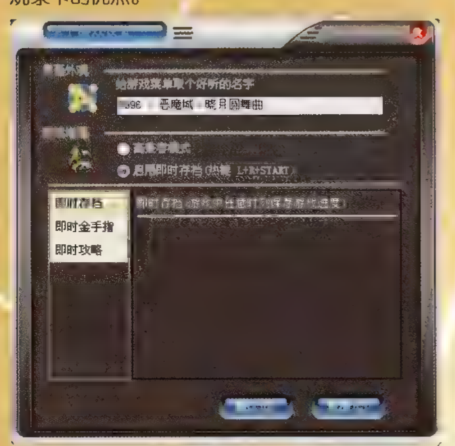
□文/willsoft工作室、月下雪影

□责任编辑/库巴

随心所欲,自由掌控游戏!

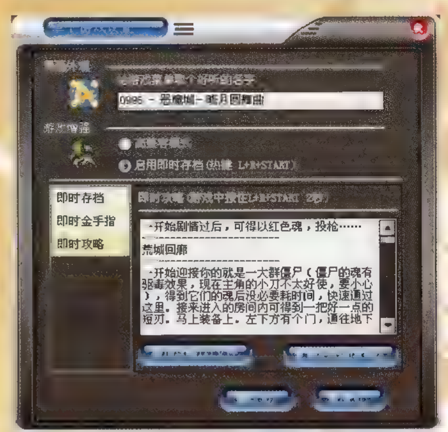


曾经辉煌的GBA时代已经渐渐离我们远去，但无数经典的游戏还在为人们所津津乐道，NDSL的全面普及应证了任天堂今天的辉煌，而曾经的王者GBA也因为NDSL的向下兼容而得到了延续，烧录卡技术的发展，让Slot-1烧录卡盛行，在兼容性得到提升的同时，却不能支持GBA游戏，不能说不是小小的遗憾，然而随着拓展如雨后春笋般涌现出来，让更多玩家都有了回顾经典GBA游戏的机会，主流的拓展卡解决方案有2种，一种是需要依赖于Slot-1烧录卡，烧录游戏，这种方案因为依赖Slot-1烧录卡功能限制比较多，另一个就是今天介绍的ELINK了，ELINK的解决方案可以看做传统的GBA烧录卡的延续，在体积上做了调整来适应NDSL，同时有GBA大小的卡带，无论是GBA还是NDSL都能对应，作为传统GBA烧录卡的延续，功能上自然丰富多彩，成熟的技术做保证游戏的兼容性也有不错的表现。而新的烧录软件更是实现了即时存档，即时攻略以及即时金手指等梦幻功能，让你在回顾经典的GBA游戏的时候更加得心应手。接下来给大家详细介绍一下这款烧录卡的优点。



即时存档 菜鸟通关的终极法宝

即时存档作为GBA时期烧录卡的必备功能之一，发展到NDS上却显得弥足珍贵了，这一方面是由于目前各式各类的扩展卡都依托于Slot-1端的烧录程式，很难有所作为，另一方面则是Slot-2端防尘卡的空间大小也为GBA烧录卡的设计带来了不小的难度，很多设想不得不舍弃。不过ELINK开发小组还是迎难而上，不仅克服了硬件设计上的空间问题，同样也在软件上实现了即使存档这项久违的功能，更值得一提的是ELINK GBA是首款使用Nor Flash存储芯片实现即使存档的烧录卡，由此也更加证明了ELINK小组卓群的开发实力。下面笔者来为大家具体介绍下ELINK GBA即时存档的使用。



使用ELINK的即时存档功能需要在PC套件中进行设置，在“添加文件”中选择好GBA游戏后会自动弹出一个对话框，此对话框中左侧有“即时存档”、“即时金手指”和“即时攻略”三个选项，在选择“即时存档”后，点击上面的“启用即时存档”便开启了该项功能。随后进入游戏，可按L+R+START调出即使存档功能菜单，选择

果子	是不是一放假就裹在家里24小时不出门，只玩游戏或看动漫的就是宅男啊？（某编：差不多吧。。）
读者资料	男，16，广西南宁宾阳高级中学，385859757

第二项即时保存存档即可，成功保存存档后便会返回游戏，当在随后的游戏进程中遇到问题时，可以再按L+R+START调出功能菜单选择读取即使存档，便可以返回刚才存档的位置。针对这项功能笔者特别挑选了十多款游戏进行测试，例如口袋妖怪、恶魔城、洛克人zero4、龙珠大冒险、快乐足球、银河战士零点任务等，均没有任何问题，游戏的存档时间并不长，平均为3-4秒左右，读档仅用1-2秒左右，总体来说这个功能的表现还是令人十分满意的。

即时攻略 [illegible]

遇到困难被剧情卡住、不能收集齐所有的隐藏要素、无法找到打败敌人的诀窍，笔者想这可能是大家在玩游戏过程中普遍遇到的情况，毕竟外文游戏的语言不通给我们带来了极大的不便，所以想要玩好一款游戏，攻略也是必不可少的一件利器。每天上网去搜集资料或者抱着书一篇一篇的翻页，这样的查找攻略的方法既费事又麻烦，怎样才能抛弃这些传统的方法，在摆脱其他媒介的情况下也能够顺利游戏呢？或许只有将攻略整合到游戏的进程中才能彻底的解决这样的疑问，所以ELINK秉着为玩家着想的态度，为ELINK GBA添加了即使攻略这项功能。

ELINK 即时存档菜单 Real Time Menu

返回游戏 －Resume to Game
即时保存存档－Real Time Save
即时载入存档－Real Time Load
复位到菜单 －Reset to Menu
金手指设置 －Cheat Setup
游戏即时攻略－Game Guide
睡眠(LR唤醒)－Sleep (L+R wake)

在PC套件中，打开任意游戏后点击即时存档就可以选择实用的txt文本作为游戏中的攻略了，当然我们也可以将文字信息直接复制到攻略区。运行游戏过程中同样是按下L+R+START调出即使存档功能菜单，在其中找到游戏的即使攻略就可以看到我们在烧录游戏时所添加的文本了，在查阅完攻略后按SELECT即可返回继续游戏了。对于即使攻略功能，笔者随便挑了几款游戏进行测试，测试后发现此项功能表现比较完美，功能菜单的加载和返回游戏正常，不会有死机等情况的发生。

即时金手指 黑客帝国式的反击

游戏的设计初衷是为了让人放松，给人以轻松惬意的生活方式，我们经常说去玩游戏，而不

返回游戏 (SELECT) 009/059

里的蓝色骷髅剑士之魂，攻+4，STR+4，14号)。通过后一路顺路直行(如果往右上直行的话则可到达一个在右下方的角落房间见到第二只白骨龙1，它守护着一个防+2的饰品。)，经过扔手榴弹士兵的长廊，僵尸骷髅盘踞的另一长廊，在一个可以见到武器在头上可就是拿不到的天井，右上即是第三个记录点。(NewWi

是被游戏玩，所以说对于一些菜鸟玩家或是因工作学习忙碌而较少有游戏时间的玩家，通过金手指来体验舒适的游戏就成了他们唯一的选择，在游戏中使用金手指我们可以轻松虐杀游戏中的boss，同样也可以把需要花费大量时间才能达成的游戏目标在一瞬间内完成。虽然使用金手指十分轻松，但是开发金手指还是相当的困难，所以金手指也是被看做检验烧录卡功能是否完善的一块试金石。ELINK小组在开发出即时存档和即时攻略后就着手对金手指进行研究，并且独创了业内先进的金手指引擎，可以做到在游戏中任意开启和关闭金手指，这也就是ELINK所提出的即时金手指功能。

使用即时金手指的步骤类似于前面介绍的两个功能，在pc套件中打开游戏后点击左侧的即时金手指，然后在右侧的金手指选栏中勾选需要用的金手指代码，需要说明的是，ELINK GBA的pc套件集成了大部分的GBA游戏代码，这点为玩家省了很多去寻找的时间，对于极个别没有金手指代码的游戏也可以在网络上下载相对应的cht金手指文件进行加载，加载过后的金手指代码也会保存到pc套件的金手指库中，以便在下次烧录游戏时直接使用。烧录完成后开机运行游戏，在游戏过程中按L+R+START进入选单后选择金手指设置，通过左右来调整金手指的开启状态，调整完毕后按R键回到游戏，这时就能看到金手指所产生的变化了。对此笔者依然使用了那十多款游戏进行测试，表现也依然令人满意，金手指全部开启成功，游戏进程顺利。

□文/willsoft工作室、月下雪影 □责任编辑/库巴

结语

新的烧录软件让ELINK在功能上有了翻天覆地的变化，GBA时代的几个特色功能悉数登场，从最早完成的即时存档到近期还属于测试阶段的即时金手指，ELINK始终在追求着进步，完善自己的产品。而玩家得到的是越来越多的实惠，如果你还想重温GBA上的那些经典，ELINK GBA就是一个不错的选择。

软硬兵团

胡文彬	高考快些结束吧！这样小P才能进入我的怀抱里。
读者资料	男，18，辽宁省抚顺市东洲区第十中学，4654685



暑期T恤限量特价抢购

限时特价抢购中!售完即止!
进口高级精梳100%纯棉 6月15日~7月31日

每件只要20元

T恤有L号和XL号两种规格，
购买单件邮费另加10元，
一次购2件或2件以上邮费全免!
(例:1件30元,2件40元,3件60元)



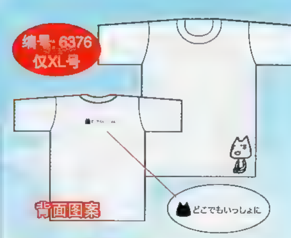
凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临!一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最独造型热血沸腾!左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手にけ焼ました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样,今夏让我们做个最出色的猎人!



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐!



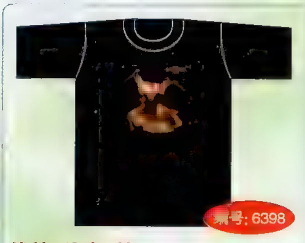
军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也!KERORO每每说话后面都要加一个“是也!”(であります)我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。



BLEACH 虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发!



战神2追力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴,与LOGO相结合后完全再现游戏风格!



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧!



口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。

邮购方法： 汇款时请注明T恤编号、型号和购买数量（例:T恤6354 L、T恤6365 XL）全挂号精包装完美送到你手中！
[illegible]　邮编：100011　邮购电话：010-64472177

■文责/库巴

索尼挺进游戏手机!PSP手机即将发布!
索尼爱立信游戏手机F305机能曝光!

尽管屡次失约全球各大展会，但在有官方高层证实以及数次传闻曝光的前提下，备受瞩目的索尼爱立信PSP游戏手机显然已经积攒了相当的人气。而随着在下周开幕的CommunicAsia2008（亚洲通讯展）的临近，一款名为F305的索尼爱立信神秘手机也于近日露出了冰山一角，尽管没有真机现身，但相关信息显示，F305即是索尼爱立信在今年即将推出的第一款游戏手机。

对于这款以游戏为主要卖点的F系列手机，其最终的手机型号为F305，同时其系列名称中的“F”主要寓意则为“FUN”，在一定程度上还将该机的市场定位和设计特色体现得比较充分。当然，这种定位不仅决定了该机在功能上的主攻方向，而且或许在一些硬件规格上使不少充满期待的玩家感到失望。毕竟面向青少年群体的手机不会太高的价格，实际上已经意味着索尼爱立信F305在硬件规格上不会有出色的表现。比如在手机屏幕方面，尽管我们无法通过图片的比例看出其尺寸的大小，但有关其分辨率究竟是QVGA （240×320像素）还是与K750等手机一样的176×220像素的争论多少已经呈现了该机中低端手机的身份。尽管如此，索尼爱立信这款F305游戏手机的外观设计还是让人相当的倾心，一如当年畅销一时的索尼爱立信W550，该机也有流畅的机身线条，并采用了滑盖造型，同时在设计上特别突出了对主攻的游戏功能的支持。除了特别设计的专用游戏快捷键，该机还保留了我们熟悉的A/B键设计，并且在多维导航键的配合下更可以很便利的横向使用，宛如真正的游戏机一样。此外，双扬声器的出现不仅是再次延续了索尼爱立信W550的设计，而且也为更逼真刺激的掌中游戏体验提供了更好的支持。

至于手机的其他功能方面，索尼爱立信F305基本上保持了同档次手机的水准，内置有一个200万像素摄像头，但支持自动聚焦功能的可能性不大。支持MP3播放和FM收音机功能，拥有大约40MB的机身内存，并可借助M2存储卡扩展至8GB的容量。据悉，索尼爱立信F305还采用了A200系统平台，其他诸如Java应用扩展，电子邮件、蓝牙技术等功能同样是一应俱全。

尽管F305与人们心目中的PSP游戏手机相距甚远，但F305的出现至少成为了索尼爱立信即将进军游戏手机领域的信号，也许就像是诺基亚首款触摸屏手机5800XM一样，F305也许仅仅是索尼爱立信游戏手机的一块试金石，功能更为强大的后续产品可能在不远的将来就会展现在众人面前。

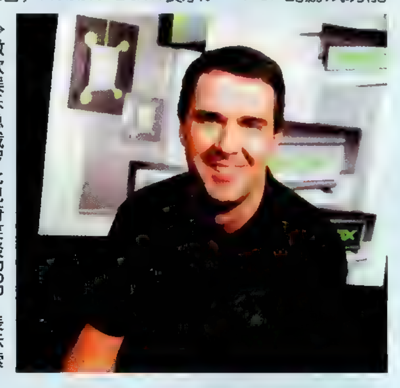
据悉，索尼爱立信F305将在6月17日正式发布，而与之同时亮相的还将有索尼爱立信Paris（P200）、BeiBei(G702)以及最新曝光的810万像素拍照手机Shiho（C905），另外，在发布当天索尼爱立信还将同步推出17款手机附件。



→右图是由国外著名手机网站网友设计的概念图，该网友称与即将发布的不会相差太多。

微软娱乐公司总裁不看好PSP!?功能过多导致多媒体娱乐太弱!

著名的经理人Robbie Bach（罗比巴奇，微软娱乐总裁，XBOX360计划的掌门人）在最近的一次记者访谈中谈及了个人对PSP的看法，在和微软自家的多媒体播放设备ZUNE做了一番比较之后，Robbie Bach表示：“PSP的游戏功能很好，不过多媒体方面就不怎么样了”。这是令人感到奇怪的看法，要知道，相较于竞争对手NDS来说，PSP的多媒体功能可是强大了许多。但是 Robbie Bach有自己的想法。他表示，他十分欣赏PSP在游戏方面的表现，但是这首先得益于PS2之前所拥有的游戏阵容，PSP大多游戏都是移植而来，原创内容太少。其次在多媒体方面，UMD格式是相当失败的，玩家无法通过UMD获得更好的视频、音乐方面的享受。Robbie Bach也不喜欢通过记忆棒来扩展存储，他认为内置存储器的做法才值得推荐。



→微软娱乐总裁罗比巴奇笑谈PSP，表示索尼对其MP3的威胁并不大。

“当你设计一个产品的时候，你不应该在一开始就想做到面面俱到"。Robbie Bach 说道，“我们选择在某一方面做到最好”。Robbie Bach表示微软的ZUNE就是要做最好的MP3播放器，因此目前不会涉足更大范围的视频播放和游戏功能的增强。“ZUNE要做的专业，而不是全能”。

PSP的生命周期可长达10年!?索尼高层表示“未来会更好”！

近日，索尼高级销售经理John Koller接受了IGN的采访。这次访谈中涉及到新的周边，UMD格式问题，以及系统的发展，所以作为一个铁杆PSP玩家，您将会发觉很多有趣的事情。

John Koller表示今年是PSP真正飞跃的一年。随着价格的下调，并且新规格的PSP推出，市场需求量呈现前所未有的高潮。在北美地区销售量增长了85%。由于价格下调，各种中间玩家也加入了PSP的队伍。其中大多数是为了玩游戏，但也有很大一部分人是利用网络来听音乐、看视频。因为PSP有一个大屏幕，所以可以满足各种需求。

John Koller：现在PSP的扩展功能很多，可以通过Skype打电话，可以收听网络电台，可以使用全球定位系统。而现在正在考虑什么是PSP所缺少的。你也许看到了，我们对游戏的重要性，已达到一个新的高度。因为玩家是我们前进的基础，满足玩家的要求是我们的目标。

IGN：那么PSP的生命周期多长？作为一部游戏机是5年左右么？

John Koller：我稍稍强调一下，PSP是一个10年产品，而10年之后也必定会有很多精彩的游戏，而那时PSP依然是一款非常强大的掌机。在这10年中我们会做各种调整，比如PSP2000的推出，固件的更新，以及各种新功能的加入。所以你会觉得它是一部常青的掌机。

大家可以注意到John Koller指的是“PSP的生命周期”，既不是1000型也不是2000型，而是PSP系列，虽然PSP并不被Robbie Bach看好，但是如果SONY能够做好“各种调整”，相信再活10年问题应该不大。



↑John Koller认为PSP将会占领大部分娱乐市场。

陆羽婷	PSP内存有多少？（某编：PSP1000是32M，PSP2000是64M）
读者资料	女14岁 广东省汕头市海滨花园727335536



ACT 动作冒险	游戏名	纳尼雅传奇：卡斯宾王子
	厂 商	Disney
	发售日及其它资料	●2008.5.15 ●1人 ●29.99美元 ●256Mb

故事起源于第二次世界大战，在饱受创伤的英国本土，4个可怜的孩子被迫离开城里的学校，被父母送到郊区的一所大房子里躲避战争的噩梦。房子的主人是个古怪的老教授，一切不可思议的故事都从他那空旷大房子里的衣橱开始……在游戏中可以操作多达16个性格各异的角色，每个人都有着不同的武器和能力，另外本作还支持迪斯尼公司针对DS平台开发的“Dgamer”系统，玩家可以通过无线网络联机进行交流。



迪斯尼电影改编作

纳尼雅王国的历史现在等你来改写

→别看敌人的块头比较大，其实是外强中干的类型。

《纳尼雅传奇：卡斯宾王子》的电影版即将于6月4日在台湾地区率先上映，这次同时在家用机Wii和掌机DS上发售的游戏正是根据电影版的内容改编而来，可以算是为电影版造势宣传之用。

电影主要叙述英国伦敦的四兄妹无意间回到了纳尼雅王国，虽然在伦敦只是经过一年的时间，但距离上次回到纳尼雅竟然已经过了一千年之久。此时的纳尼雅王国在台尔玛人的暴行下，几乎处于灭亡的边缘，至于纳尼雅王储卡斯宾王子也受到残暴的米拉兹王追杀，四兄妹此次将在电影中与卡斯宾王子联手，并且在众多奇幻生物的协助下，让纳尼雅王国重新燃起和平的希望。

游戏中从移动到攻击全部通过触控笔来操作，而且强调只用触控笔就可以发挥剑、弓箭等武器的特性，另外还可以组合攻击技能，施展出威力强劲的华丽必杀技。

游戏基本上遵循原作，并且加入了独创的事件，以卡斯宾王子为主人公，本作中总共有16名同伴可以加入。游戏的基本进行方式是参考上屏的地图，在3D构建的世界中进行探险，战斗中用触摸笔选择攻击目标和技能，同时还可以和其他同伴施展出逆转局势的连携技。值得一提的是，本作充分运用到了DS的双屏特性，在玩的过程当中就如同在阅读小说一般，来展开纳尼雅的冒险历程。


↑魔法合成屋，在这里可以对装备进行强化。

张读者	世上最难三件事:1、买PG中大奖！2、节约钱买PG！3、上边角栏！(某编:注意你姓名最后一个字是方块不是口,众编集体辨认不能)
读者资料	男，14岁，乌鲁木齐市天山区卫生巷91号1107，830002

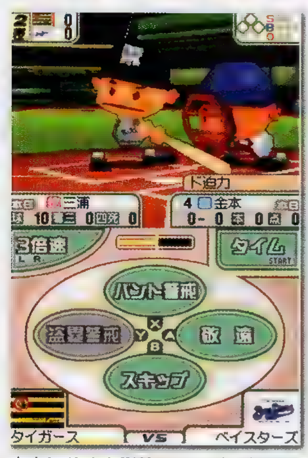


日本人气第一国民运动



经营职业棒球球队，以日本第一甚至是世界第一为目标的《制作职业棒球队》系列最新作在DS上登场了。作为世嘉会社的招牌模拟经营类游戏，这个系列从诞生至今已满10周年。玩家从实际存在的12个球队中选择其中一支来担任经理人，从经营球队、培养选手、指挥比赛等各方面去强化球队，以制霸日本为目标。之前的系列都是可以无限进行下去的设定，而本作是以10年为一个循环。这次的DS版对应无线通信，只要有游戏的存档进度就可以通过无线通信与好友对战，对战机会的增加，大概会掀起培养球队的热潮吧。

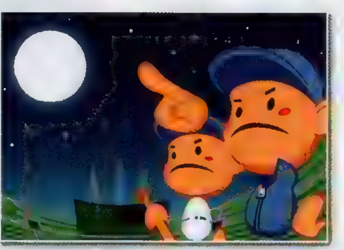
握紧球棒在赛场挥洒青春的汗水



↑密切关注上屏的队员，随时根据场上的局势下达指令。

本作为1998年在SS主机上所发售的“模拟球队”系列最新作，游戏内将收录日本实际存在的12支球队，玩家可以从这些球队中选择自己喜欢的球队来任职球队经营人GM（General Manager），并针对球队经营、人事、选手培育跟比赛分配等部分来强化自己的球队。另外本作除了搭载NDS版以十年为一个单位的独特要素“十年生涯”系统模式之外，还将可以通过NDS主机的无线连线功能来让玩家互相对战同乐。

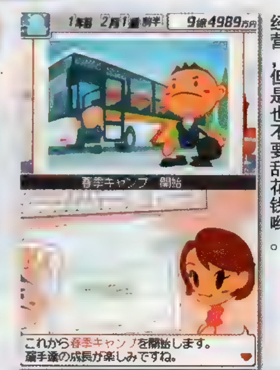
经营：经营就是像确保资金和设施投资之类和球队运营收支相关的部分。丰富的资金有利于更好地推进游戏进程。而如果月末结算为赤字的话，游戏就会结束。本作中增加设施，追加训练场地等还有从商店购入选手之外的物品都需要花钱，果然金钱在任何时候都是最重要的。



春天播下人的种子秋天收获利的希望

人事：人事就是获得新选手或者选定工作人员之类有关球队的人事或编成的事。只有获得优秀的选手才能让球队有好的发展。而选手的获得方法有抽取、FA编入、draft、国外选手等。draft是招募希望加入球队的新人选手，不能指名选手加入。但是，使用“隐玉卡”道具，就可以获得其他球队指名的新人选手。

育成：成为超强球队重要的一步就是选手的育成。选手可以通过野营训练和季节联系提高能力。也有可以针对个人进行个别特训的特别的练习菜单，可以让个别选手获得比通常育成效果更高的育成效果。本作中还存在让新人年轻选手倒国外挑战国外联赛的“冬季联盟”派遣。能在短时间大幅提高选手的能力。



←春季联赛开始！虽然有可爱的女秘书辅佐经营，但是也不要乱花钱哟。

拳霄	有掌机的同志们，保管好，不要像我一样丢了小P！（某编：向含泪说出个人痛楚经历的同学致敬）
读者资料	男，17岁，乌鲁木齐师大附中高二(8)班，830000

口袋基地



□文/PMGBA
□责编/八房

口袋新闻 口袋妖怪正统新作信息公布！



2008年5月15日发售的「快乐快乐刊6月号」公布了口袋妖怪正统新作游戏「ポケットモンスタープラチナ」（口袋妖怪 白金），预定于2008年秋季发售。类似以前的「口袋妖怪 绿宝石」，这次的「白金」版是前年发售的「口袋妖怪钻石·珍珠」的资料篇，同样增加了新剧情和新要素。「プラチナ」写成英文为「Platina」，而骑拉帝纳的英文名为「Giratina」，可以看出两个名字的词尾是相同的，由此可以肯定游戏的封面口袋妖怪是骑拉帝纳。新作的LOGO沿袭了「钻石·珍珠」版的风格，红色的闪电也起到了画龙点睛的作用。目前官方还公布了两张游戏截图，让我们先睹为快吧。



←从级别上看，与骑拉帝纳的对决有可能是一场剧情战斗。

可以看出新作的色彩为暗色调，HP槽等地方也焕然一新。骑拉帝纳的原有形态登场，等级为Lv47。主角也换上了新衣服，从短袖换成了蓝灰色的长袖，背包也顺应游戏，变成了白金色。顺带一提，其他角色的衣装也有变化。



←为什么帝牙卢卡和帕路奇亚会同时出现在骑拉帝纳身后？

这张图的场景应该是「枪之柱」，也就是「钻石·珍珠」版中主角阻止银河队老大的野望并收服帝牙卢卡或帕路奇亚的地方。而这次这两位神明都出现了，同时地面上的黑洞中还有疑似骑拉帝纳的黑影，是来自异世界的吗？总之这三位神明的关系就等官方揭晓吧。

新作中的部分口袋妖怪也会有新形态，目前公布的只有骑拉帝纳和谢伊米。

骑拉帝纳·原有形态（Origin Forme）【注：原本官方公布的时候是Origine Forme，为中古英语写法，就是现代英语的Origin Form。不过这次官方又把Origine后面的e去掉了，不知道以后会不会再做修改】

李芳	非假期时间与网络无缘，但还好有NDSL与掌机迷陪我，还有我家小兔子也在陪我！
读者资料	女，17岁，河南省洛阳市高新区，471003，tangzuiaimaomi@163.com



身高：6.9m
体重：650.0kg
属性：幽灵 龙
分类：反骨口袋妖怪
特性：？？？(尚未公布)

另外根据消息证实，谢伊米（暂译）也会拥有新的「另有形态」，这是被称为“飞行形态”的新形态；雷吉奇卡斯会拥有「天空形态」，特性为浮游。虽然无法证实其真实性，但是5月16日Game Freak董事之一的增田部长在他的博客中写到：请大家一定要把电影预售券得到的雷吉奇卡斯和看电影时传送到游戏卡带的谢伊米，传到「白金」中去看看。可见，这两只口袋妖怪确实会在「白金」版中大有不同，至于是不是上述所说的，就无从得知了。

同样是小道消息，新游戏中也会出现类似「绿宝石」中「对战开拓区」（Battle Frontier）的地方，名为「对战离岛」（Battle Island）。

时隔两年，这次的口袋妖怪会带给我们什么样的惊喜呢？请期待我们的后续报导吧！

口袋妖怪音乐

2008年5月15日放送的DP79话「决战！小光对抗小遥」更换了新的片头曲「Together2008」，为旧曲「Together」的第二改版（第一版为07年电影片头曲「Together2007」），依旧由あきよしふみえ演唱。这次的改版听起来比旧版平静了许多，只是片头动画依旧没有做出更换，总觉得制作方缺少诚意。

口袋妖怪游戏

美国任天堂在当地时间2008年5月5日，在Wii网络游戏商店提供「口袋妖怪方块联盟」（Pokemon Puzzle League）的下载。此游戏于2000年9月5日在美国发售过N64平台的版本，内容是益智方块，但采用了许多口袋妖怪动画中的人物，当时日本任天堂也考虑在日本贩卖，但由于与日本口袋妖怪动画制作公司协商问题，最后不了了之。因此这次的下载似乎也不会出现日文版。在美国此款游戏下载需消费 1000 Wii Point。



←因为要通过Wii付费下载且无日版，所以看来不会很多见。

口袋妖怪活动

2008年8月16日即将在美国福罗里达州召开口袋妖怪游戏日美交流战「VIDEO GAME SHOWDOWN 2008」，参赛者将用DS游戏「口袋妖怪 钻石·珍珠」对战。大会分为初中组与高中组，日本参赛选手2008年8月14日出发去美国，直至2008年8月20日归国，为期一周左右。



为了应援口袋妖怪剧场版第11弹「骑拉帝纳与冰空的花束 谢伊米」（暂），口袋妖怪集换式卡片将推出新品，名为「破空の激斗」（破空的激斗）。从海报来看，将登场的口袋妖怪有帝牙卢卡、帕路奇亚、自爆磁怪、谢伊米(暂)。预定于7月发售。不知道骑拉帝纳和谢依米的新形态能否在其中亮相呢？



←作为一款卡片集换游戏，口袋卡片算是很成功了。这次新发布估计又会引发收集热潮。

口袋妖怪中心庆祝其创办10周年，特地推出了5中皮卡丘原创卡片，分别在东京、大阪、名古屋、福冈、横滨等5家口袋妖怪中心分店销售，每家店都有各自的专属卡片，卡片背景均为各自店铺内的场景。

李宇	希望以后的攻略质量加重，数量可以适当精减，否则全是流程攻略就不爽了。
读者资料	男，22岁，北京市朝阳区六里屯甜水园西里，100026

新时代的老战术（3）

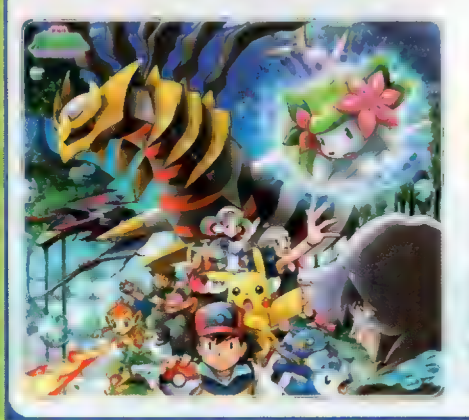
剧毒战术

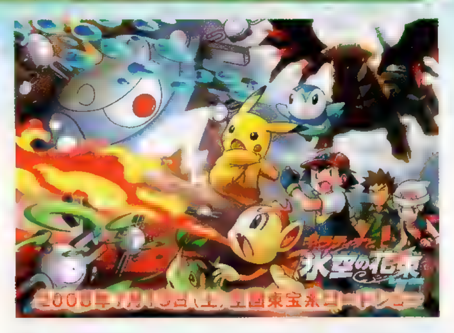
剧毒这招无疑最符合消耗战的本质。以前有句话叫“无毒不成耗”，虽然夸张了点，但也足以说明剧毒在消耗战中的地位。剧毒是一个相当普及的技巧，这该归功于它几乎谁都能学的普适性。当然，一般来说使用剧毒的都是消耗型的盾牌PM如快乐美蛇月精灵等，或者是攻带耗的PM如替身磁铁等。使用剧毒消耗的PM通常搭配保护、替身、分身和睡觉等招式以达到更好的效果。在本作里，剧毒的出现率比前作低了很多。其主要原因有三：第一，整体风格偏攻，不容易被拉入消耗战；第二，一些特性对剧毒有所不利，如毒疗早足和上 进等；第三，也是最重要的一点：毒菱由于其持久性，在很大程度上代替了剧毒的作用。不过剧毒也并非冷门，很多时候剧毒能发挥出强大的作用，比如黑眼下毒的月精灵。



钉子战术

在DP里得到了极大的加强的战术。RS里本来只有个地菱，还扎不到能飞的能浮的，而到了DP里，一下子增加了岩菱和毒菱这两种作用不同但都非常强大的钉子，但会高速旋转的PM却并没有任何新的种类，所以撒钉在本作里是个比前作更为强大的战术。岩菱只用撒一次，对方PM每次上场，岩菱可以造成（对方被岩系克制的倍数X1/8X100%）HP的伤害，也就是说如果对方四倍被岩石克，会损失50%的HP。毒





菱可以撒两次，撒一次对手踩到会中普毒，撒两次就是剧毒，不过和地菱一样对飞行系、浮游特性无效，钢系同样不会中毒，毒系PM踩到的话更是会把毒菱直接清除掉。当然，岩菱和毒菱同样会被利用，而且被利用的后果往往比前作里地菱被利用的后果更为恐怖：岩菱对喷火龙可以一次伤害半血，那么如果喷火龙得到一个无伤上场的机会并腹鼓，对已方就是毁灭性打击；毒菱则通常被人拿来发动上进和毒疗特性，这些都是使用钉子战术要注意的地方。至于使用方法和前作区别倒不大，无非就是撒了钉子想方设法逼对方反复换人就是了。

寄生种子战术

在RS里，提到寄生种子会想到什么？对，就是因其神一般极其强大的消耗能力而被尊称为鸭神的NO.272荷叶鸭。DP里荷叶鸭只是略微增强，所谓不进则退，作为寄生种子代言人的它出现率降低不少。而新的草系PM不是实用度不强就是不适合消耗，也就在草王八和玫瑰超人身上比较能体现出它的价值而已，其它的……跟前作差不多吧。

天气战术

用来消耗的天气一般是沙暴，因为其他几种天气队的主导思想都是速攻，即使有消耗一般也是特指上文提到过的荷叶鸭。沙暴天气每回合能降1/16的HP，冰雹虽然也有效果，但冰雹队的PM通常是不适合消耗的。本作里沙暴队的消耗方式和前作相同，也就是利用沙暴、钉子、剧毒、寄生种子等招式对对手进行削弱，而沙暴中岩系

张读者	对了，八房真的系女生吗？看头像好萌啊~不知道本人怎样（邪恶ing……）建议下期附上，期待……
读者资料	男，15.75岁，北京市矿业学院附属中学，100083

特防加成等新要素使得它们消耗起来更加强悍，这其中最典型的就是由于其强大的消耗力而被称为“不死神花”的化石花了。化石花是著名的消耗PM,它本身耐久不错,又会自我再生,再加上剧毒、栅栏这些优秀消耗招数,放在沙暴队里消耗对手更是锦上添花。非岩石系的PM在沙暴里同样不逊色于岩石系,典型的就是拥有不吃攻击招式以外的招式而损失HP的新特性“魔法守护”的PM皮可西。皮可西也是强大的消耗pm，生蛋使得中等偏上的耐久得到了进一步提高，配上宇宙力量、剧毒等，持久力可观,放在沙暴队中，其耐久战的长处能得到最大限度发挥。此外还有乌栖钢鸟和仙人掌等,篇幅问题不再冗叙。总之，消耗沙暴队比前作更为强悍。

队医战术

作为担负着解除全队异常状态的职责的单位,无疑有着极为强大的辅助能力。事实上,本作中队医的范围又有了新的变化：不再仅仅是会使用治愈之铃或是芳香疗法的PM算队医,会使用治愈之愿的PM也可以被称作队医。当然,这类队医由于是一次性用品,所以对操作者的要求比普遍意义上的队医高得多。

队医对消耗队的作用非常之大的。虽然本作不同于前作,强攻队里一般不会带队医，但如果对面是消耗队而你又被拉进消耗战的话,那么有个队医无疑可以起到极大的作用。任何队伍都不可能完全避免消耗战（笔者就有一次全队专爱打了一百多回合）。DP里新增加的队医个人感觉都不是很实用，如果按照“一定的耐久+回复招式”这个套路来算的话,也就玫瑰超人和菊花龙较为实用。玫瑰拥有相当不错的特殊耐久和寄生种子、催眠粉等辅助招式和光合作用回血，其速度也是中等略偏上水平,特攻更是和椰蛋树同居草系第一；菊花龙除了寄生种子和光合作用外还拥有两墙来减缓对手的进攻。老队医里，快乐蛋然进步不大但特殊耐久依旧牢靠；奶牛则因为新特性成为了强悍的攻击手；霸王花被玫瑰代替了；被称为蜡笔神的雪拉比由于是神兽一直被禁着,其他老队医的表现都还可以。如果不是由于DP强攻太过盛行的话，队医的热门程度绝对会比RS里有过之而无不及。



←自我回复是个基础但实用的回复技，堪称消耗战重宝。

工兵战术

如前文所述，DP里并没有增加新的会使用高速旋转的PM，而本作又钉子泛滥，所以工兵的责任就更重大了。不吃毒菱、地菱又抵抗岩菱的三土偶是实用的工兵，而不吃毒菱，地、岩菱效果正常的核果兽也是不错的。能学习高速旋转的怪物还有宝石海星等，使用得当往往能起到出其不意的效果。对于毒菱，我们则可以用毒系pm对应，比如耐久不错的蘑菇袋鼠等。

干扰类战术

说得通俗易懂的话，干扰就是想尽一切办法不让对手做他想做的事。在DP对战中，“干扰”这个概念有了较大的加强，具体在于欺骗空间、能力交换、回复封印和状态转移等新招式的出现。欺骗空间属于全场型持续招式。欺骗空间下速度慢的先出招，无疑可以打乱对手的部署并利用其正面效果。能力交换、回复封印和状态转移都是针对单只PM产生影响的招式,同样具有强大的干扰能力。状态转移可以转移火珠和毒珠所产生的状态，睡觉梦话也可以把睡眠状态转给对手，所以显得实用性稍高。

前作的干扰招式里也有许多被强化的技能，如鬼火、打落、挑拨和根等。鬼火变成了技能机器而开始泛滥；根虽然会用的PM没鬼火多，但个个都是要命的，比如鬼盆栽和九尾等。打落属于主要利用附加效果的攻击招式，所以它有一个优点就是不怕挑拨；挑拨在本作里也得到了加强，最明显的就是慢速挑拨也非鸡肋了。会使用挑拨的PM也非常多。某种程度上，它也加强了DP速攻王道的局面。

DP中最出彩的干扰PM要数拥有不用道具特性的兔女郎了。任何道具都不会对它产生作用，所以你也无法料到它换过来的是什么乱七八糟的东西，换哪只挡都不是。并且兔女郎还拥有不错的速度、不低的耐久和鼓掌电磁波等诸多王道干扰招式，可谓罪大恶极。



文／一捂黄土 责编／八房

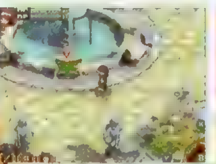


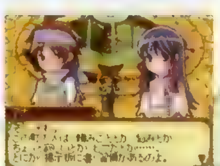
1 符文工房2的村民与委托版



与模拟经营类的正统牧场不同，Rune Factory（简称RF）系列更接近于A · RPG游戏，丰富的剧情使得玩家不再会对单一的牧场生活感到枯燥。在前作的标新立异还未完全为牧场玩家所接受时，RF2再度重拳出击，摆脱了“牧场物语”的限制，更像是一部全新的作品摆到了众玩家的眼前。

故事发生在前作完结后十年的某一天,一位失忆的少年仿佛在命运的引导下来到了海边小镇艾尔瓦纳（アルヴァーナ）并结识了善良的女主角玛娜。与前作类似,女主角慷慨地赠给主角一个荒废多时的牧场,希望他能够在这个镇上定居下来,找回失去的记忆。太过简单的初期设定让刚上手的玩家们不禁感到少了几分A · RPG的爽快感，然而当主角结婚生子之后，才发现第一部凯伊鲁的生活不过是“新手教学篇”,真正的游戏在第二部——凯伊鲁的孩子们的生活。





正因为RF2被分为了上下两部，剧情被前所未有的丰富了起来，仅爱情事件就被分为三大类：父亲凯伊鲁的亲代爱情故事、儿子埃尔斯以及女儿艾丽娅的子代爱情故事。亲代的结婚候补有7位：在父亲的保护下严禁与男生交往的女主角玛娜（マナ）、喜欢占星术的艾丽西娅（アリシア）、博学多才的千金小姐罗莎琳德（ロザリンド）、边留学边打工的女仆塞希莉娅（セシリヤ）、害怕与人交流极其内向的护士朵洛希（ドロシー）、治愈系的温泉MM茱莉亚（ジュリア）以及来自东方某国的行商人由绘（ユエ）。子代的男友候补有バレット的儿子リーン、ジェイク的儿子オルファス以及前一部即出现的小男孩ロィ，女友候补则是マックス的女儿ラムリア、レイ的双胞胎女儿ムーㄧ与スー以及第一部的小女孩カノン。每位结婚候补的爱情事件都会随着爱情度的增长而不断出现，将在其后的爱情事件专栏中加以叙述。

除了爱情事件,本作中所有的居民也都有着丰富的事件，通过事件的不断发生，玩家可以逐步了解他们的性格、喜好以及各种心事。这些事件的触发均与一个新要素——“委托板”有关，艾尔瓦纳的村民们将自己的心事以及委托都会写在委托板上，随着与大家的深入认识，定期查看委托板可以接受到多达200多个的任务，完成后可以获得不菲的报酬。本辑开始我们将一同了解村民们的喜好以及他们心中的故事，本作中，当村民的好感度（结婚候补的爱情度）超过4时就会在对话中告知主角他们的生日与喜好物（注：在村民生日时送给他们特殊的礼物可以增加额外的好感度），这样免去了反复试验，使得增加他们好感度的难度大大降低了





生日：春27日
喜好物：茄子、花红叶
生日送礼：シーフードドリア
家庭关系：巴雷特（子）



艾尔瓦纳的镇长，和善可亲的长者，但却对性格叛逆、不喜与人沟通的儿子巴雷特很无奈。在镇长宅中的回收箱里可以找到之前不小心被丢弃的贵重物品，和牧场相关的增筑以及学校建造等事宜则需要找镇长下令让木工增筑才可完成（头天付钱第二天就可以建造完毕，真有效率……）。

布拉伊

	事件名	完成方法	报酬
第一部	人探しの依赖	劝说バレット	空瓶
	町のパトロール募集中	与镇上所有人对话	1000G
	ナタリーさんに资料を届けてほしい	将都からの资料转交给ナタリー	700G
第二部	ドロシー君へ渡し物の依赖なのだが	将ツリー草转交给ドロシー	600G

巴雷特（バレット）

生日：春5日
喜好物：铁、サケ
生日送礼：カツオのおさしみ
家庭关系：布拉伊（父）

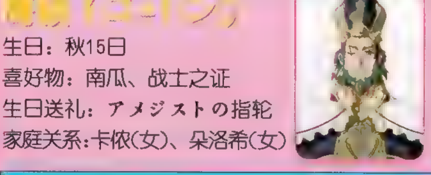


性格乖僻，独来独往的巴雷特似乎在刻意回避着镇上的其他人，但对内向寡言的朵洛希却好像格外关照？第二部时巴雷特成为了学校的锻冶教师，每天下午教授主人公武器的合成方法。成为老师后的巴雷特似乎对古代魔法非常有研究，却很不擅长藏东西。

巴雷特

	事件名	完成方法	报酬
第一部	探し物があるんだが……	找书，在教会	钓竿
	アイテム调达の代行依赖	寻找使えない矢尻，在トリエステの森场景2上方打落	500G
	またアイテム调达の代行依赖だ	寻找良い布，ブレシア岛场景1打落	600G
	ドロシーへの渡し物の依赖	将星のペンダント转交给ドロシー	洋葱种子
第二部	授业で使う材料の调达	将废铁交给他	やぶれたページ(キュア)
	ジェイクへ渡し物だ	将强固な角转交给ジェイク	やぶれたページ(ウォーターレーザー)
	最近の授业について	合成パワーグローブ（*1）	スマッシュブレード

*1：パワーグローブ的合成方法：虫の皮+豹の爪+良い布+丈夫な丝+巨人の手袋+丈夫なツル（装饰等级19）



生日：秋15日
喜好物：南瓜、战士之证
生日送礼：アメジストの指轮
家庭关系:卡侬(女)、朵洛希(女)

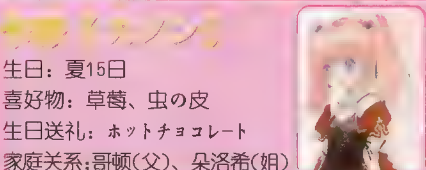
身躯庞大，给人一种“山男”的感觉。不过不知为何在教会工作。与妲尼娅和娜达利是旧识，节日时经常一起喝酒。出人意料地善于制作一些圆圆的小饰品。右眼上有似乎是刀伤一类的痕迹，据说是和龙格斗时留下的伤痕，笑的时候让人感觉恐怖，但是是个好人。

	事件名	完成方法	报酬
第一部	アメジストを取ってきてもらいたい	前往ブレシア岛敲得アメジスト	400G+锤子
	アクアマリンを取ってきてもらいたい	前往トリエステの森敲得アクアマリン	600G+木材100本
	丈夫な丝を采ってきてもらいたい	夜里去トリエステの森场景3打落丈夫な丝	600G
	渡したいものがある（*1）	得到祝福项链（结婚信物）	祝福のペンダント
	ダイヤモンドを采って来る仕事	寻找钻石，在パドバ山脉敲得	700G
第二部	ロイに渡して欲しいものがある	将勇气之证转交给ロイ	400G
	アクセサリーをユエに渡してくれ	将大地のペンダント转交给ユエ	600G
	カノンから取り戻してもらいたい	从カノン处取得水之结晶然后交还给他	600G+やぶれたページ(ソニックウインド)

*1：完成朵洛希的所有爱情事件后出现

读者资料	还有十几天就高考了，多希望上天赏我一个PSP呀，这可是我最后的心愿，拜托了！ 男，18岁，乌鲁木齐市新市区河北路12号3区13号楼





生日：夏15日
喜好物：草莓、虫の皮
生日送礼：ホットチョコレート
家庭关系：哥顿(父)、朵洛希(姐)

与姐姐朵洛希不同，是个活泼好动的女孩子，喜欢探险之类的刺激性游戏，偶尔也会装成小大人的模样。喜欢的东西很奇怪。第二部成为第二男主角埃尔斯的女友候补，但为什么看起来还是和7年前一样呢？按理说埃尔斯那年7岁，她应该已经将近20岁了才对啊……

	事件名	完成方法	报酬
第一部	立派なお兄ちゃん育成计画·腕力编	按照她给出的顺序选择左还是右，4回合	三色花种子
	立派なお兄ちゃん育成计画·胜负运编	石头剪子布，赌运气吧，超过6次即可过关	番茄种子
	立派なお兄ちゃん育成计画·记忆力编	记住她给出的物品顺序，回答她的问题，3回	菠萝种子
	立派なお兄ちゃん育成计画·教养编	礼仪考试，选择：1—2—1—1—2	玉米种子
	立派なお兄ちゃん育成计画·卒业编	去パドバ山脉场景2打落狼牙	魅蓝种子
第二部	あたしと竞争ねっ	收集红色草给她	三色花(6以下)/冰激凌(6及以上)
	渡し物、代わりに渡してほしいな	把ハートのペンダント转交给ドロシー	ハートのペンダント
	其他见爱情事件		



生日：秋21日
喜好物：白菜、チャームブルー
生日送礼：シチュー
家庭关系：杰克（子）

经营宿屋的大叔，精灵族人，杰克的父亲。虽然经历了人类和精灵族之战，却依然对人类很友善。对同是精灵族塞西丽娅相当关照，对不善与人相处的杰克指责有点头疼。安德鲁有一手好厨艺，因而常与镇上的美食家贝里恰克斯一同切磋。

	事件名	完成方法	报酬
第一部	料理の试食をお愿いします	给新料理提意见：选择1—1	羊毛剪
	食材が切れそうなのです	传话给セシリア	500G
	森へ行かれる方、来て顶けませんか	到トリエステの森摘苹果	500G
	お客様の落し物	客人丢失的绿宝石戒指，在メッシナの谷场景1	700G
第二部	料理のお届け物の依赖です	将炖品转交给镇长	爆米花
	また料理を届けてもらいたいです	将トラーカレイ转交给ゴードン	やぶれたページ(ストーンスパイク)



生日：夏23日
喜好物：洋葱、斗牛的角
生日送礼：铂金
家庭关系：安德鲁（父）

精灵族的少年，似乎是因为精灵与人类之间战争的缘故而十分讨厌人类，对同是精灵族的塞西丽娅非常有好感。他对于各种武器很有研究，似乎也在自行开发优质的武器。不过虽然态度冷淡，但他对于主角凯伊鲁和二代目主角埃尔斯还是挺关照的。

	事件名	完成方法	报酬
第一部	ちょっと来い	帮セシリア找ペンダント，トリエステの森场景1	镰刀
	试してみたいことがある	找铜腕轮，トリエステの森场景4	100G
	またお前を试すぞ	找铜腕轮，ブレシア岛场景4	200G
	自觉が足らんぞ	到北广场决斗	无
第二部	剑の材料とって来い	将铁交给他	ウインドソード
	防具の材料とって来い	夏岛海边打乌龟得到カメのこうら	グレートソード
	试してやるぞ	送给主角マジカルランス	マジカルランス

徐　帆	漫漫之路慢慢行，转眼我已渡过了十五余载，而在初中的几年中游戏永远是我最好的朋友。
读者资料	男，15岁，上海市徐汇区东泉路188弄62号



牧场物语一百问



符文工房2

1、请怪兽帮忙浇水、收获、随行战斗会不会降低怪兽的好感度?

答：不会的，即使在战斗中阵亡也不会降低好感度。但如果不给它们喂食，好感度就会降低得很快，所以要随时查看牧草剩余量。

2、某个委托任务让我耕所有的耕地，可中间有一块毒沼该怎么去除?

答：在医院可以买到中和剂，第二部也可以自己制造中和剂（药品），将其丢在毒沼的一格即可化为普通耕地。

3、进入子代后可以继承哪些物品?

答：可以继承装备、背包、冰柜以及置物柜里的所有物品，等级、金钱、饲养的怪兽等也全部继承。工具可以在旧物箱里找到，但已经全部生锈了，需要改造。

4、请问プラチナ在哪儿才能找得到?

答：可以从行商人由绘处购买，也可以在采掘等级高之后从冬之山脉采掘到，但相当稀少。

5、为什么我做料理总是失败?

答：制作料理要求主角的技术达到相应的等级，比要求等级低5级以上的话，成功率就会非常低，所以不要急于做高级料理，从最简单的面包、饭团开始练习吧。

6、总是找不到要找的人怎么办?

答：晴天9点至下午6：00前可以在码头找艾丽西娅帮忙占卜人的位置，熟悉每个人的行动情况也是十分必要的哦。

7、做任务得到了一大堆仿佛是书页一样的东西，请问有什么用?

答：早晨上课时，带着魔法书和相应的书页让玛娜老师帮忙合成就可以得到高级的魔法。

8、制作アイスクリーム的材料"アイスロシド"是什么东西，如何入手?

答：冰杖，武器的一种，合成方法是：ロッド+カメのこうら+水の结晶+使えない矢尻+魔法の粉+铁，需要锻冶等级30。

闪耀的太阳与伙伴们

1、如何让新的岛屿浮出水面?

答：春10日发生不可思议的声音事件后开启寻找太阳石的任务，找到足够的太阳石前往广场岛就可以开启新岛屿了。

2、如何在米岛种米?

答：需要在锄头上装备黄色耀珠后才能进行耕作，同样的，收割米的时候时也需要在镰刀上装备黄色耀珠。

3、为何我的农具全都无法提升级别? 我已经取得相应的耀珠了。

答：可能是农具的洞数不够，初期得到的免费工具都没有洞数供镶嵌耀珠，因此需要到木工处购买新的工具，价格越高，洞数越多，可装备改造的机会就越大。

4、请问宠物们如何入手?

答：取得宠物的方法如下：和动物屋的老板娘好感5000以上时可入手马，照顾动物提升动物牧场度达到500点后可入手狗，在动物屋消费30000G后可入手猫，出货100个蘑菇岛上的蘑菇后前往蘑菇岛可入手猪。

5、为什么村民们都不肯收我的礼物?

答：因为主角和这些村民的信任度还不够高，坚持反复对话取得信任度后就可以送礼给他们了，但如果之后长期不对话，也会使村民的信任度重新归0而不再接受礼物哦。

6、精灵种子如何得到，有什么用呢?

答：在wifi时25%的几率可以得到精灵种子（同时最多持有8颗），在精灵岛的田地中播种并浇水使之开花可以得到精灵们赠与的礼物。

7、到哪里可以找到其他小精灵们?

答：某一种颜色的小精灵好感度每提升10000点就会增加一名新小精灵，每种颜色最多7名，红色小精灵只会在广场岛、精灵岛和灯台岛这几个地方出现。

8、为什么我在矿场里下到一定层数就会出现没有楼梯和陷阱的现象?

答：本作为了防止牧场主变矿场主，因而加入了这样的“特殊层”。敲矿石、浇灭熔岩增加矿场的牧场度，达到一定矿场牧场度后就可以突破这些限制层进入更深的矿场了。

汪洋	最近找出暴走卡车传说玩了会儿，还是很好玩的。
读者资料	男，12岁，北京市丰台区正阳大街3号



拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地圈区征稿开始,如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活,那就来给我们投稿,分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可,投稿方式请见“紧急任务”下方,希望大家能踊跃来稿。　□主持/翔武

翔武的狩猎手记

NEW! 狩人营地改造计划



[illegible]《狩人营地》终于改版了！顺便提一下狩人营地将由我和八房交替主持，以后也可能是同时主持，毕竟这家伙也玩怪物猎人,不拉他下水实在是太可惜了。下面介绍一下改版后的狩人营地,具体栏目如下：

◆翔武/八房的狩猎手记：小编近期的狩猎状况或者一些狩猎中的趣事。

◆营地交流板：小编和读者交流的空间，[illegible]，固定栏目。

◆技能研究所：小编通过[illegible]（MHP2G）中的技能进行[illegible]，固定栏目。

◆下载任务介绍：[illegible]，不定期刊登。

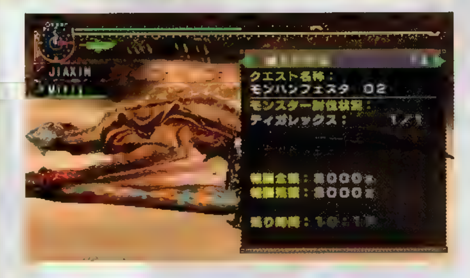
◆配装推荐：[illegible]，不定期刊登，[illegible]。

◆狩猎心得：[illegible]。

◆狩人画廊：[illegible]。

以上就是改版后的[illegible]。

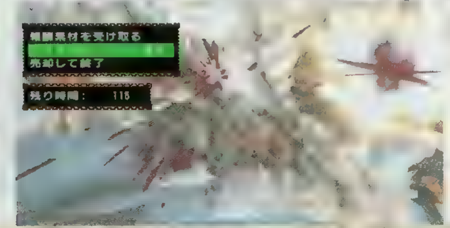




最近一直在忙来忙去的，基本没多少狩猎的时间，唯一能算得上的就是前一段时间在盟区上帮别人升了下HR。在空闲的时候研究了下视频软件，给光盘的怪物猎人栏目做了一个片头，不知道大家能否接受这种风格。顺便一提，本期光盘中的两个怪物猎人影像都非常有看点,特别是挑战官方决赛任务那个，比大赛冠军的时间快了1分44秒，实力非常强。

在回函卡上看到有读者问我在怪物猎人里那个名字——jiaxin是什么意思，终于有人对这个名字有疑问了。有人说是盼着快点加薪，还有问我是不是嘉兴人，要是嘉兴的话应该是jiaxing吧……其实这个名字是朋友们给我起的外号，我觉得叫起来蛮有意思的，所以就这么用下来了，其他的含义就没有了。

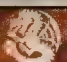
这几天突然又有了重新开荒的想法，已经从之前存档损坏的阴影中走出来了，希望这次不会再出现什么其他问题了。忙过这段时间就可以继续做视频了。



[illegible]	我们班那些猪总把我的NDSL说成PSP（哭）。（库巴：你跟他们说这是最新的文曲星。）
读者资料	男，15岁，福建省厦门市思明区，361001，QQ847447815



技能研究所——防御性能



在游戏中，片手剑、大剑、枪、铳枪、重弩是可以防御的，不过牵扯到防御性能这个技能的只有前4种近战武器。在4种武器中，片手剑的防御能力最差，剩下3种是一样的。

PICK UP 防御性能的原理

怪物的动作都有威力值，哪怕是怪物脚踩你一下这种小伤害的动作，或者吼这种没有伤害动作都有威力值的。武器在防御的时候根据威力值来决定防御后的硬直动作。下面来看个表格：

武器种类	威力值1-15	威力值16-39	威力值40以上
片手剑	少许后退	大幅度后退	大幅度后退
大剑	保持原地	少许后退	大幅度后退
长枪	保持原地	保持原地	大幅度后退
铳枪	保持原地	保持原地	大幅度后退

从表格上可以看到怪物动作威力值对防御动作的影响，除了硬直动作会受到影响外，带伤害判定的动作威力很高的时候，防御后除了出现最大硬直外，耐力方面还会加倍减少，此外还会受到一定伤害。而防御性能这个技能实际上是将怪物的攻击威力降低，来减少这些不利的因素。

防御性能+1

技能点　防御性能+10

防御性能+1这个技能实际效果是怪物动作威力值−10，一般比较适合片手以外的3种武器，因为这3种武器本身的防御能力就不错了，对付大部分怪物只要防御性能+1就够用了。而片手剑因为就算加了这个技能效果也不太明显，所以一般不考虑。

防御性能+2

技能点　防御性能+20

上一作中只要15点就可以出的防御性能+2，在这次作品中调高了。前面说到过，除了片手外的3种武器只要防御性能+1就基本够用了，但是对于片手剑来说，虽然能将防御能力提高一个档次，但是20点的要求是有些苛刻，你可能在选择这个技能的时候只能放弃一些更有利片手的技能。不过对于一些怪的特定打法上还是可以一用的。

从这4张图可以看出防御性能的对比效果。



[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们，拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

绿毛兽紫屁兽讨伐心得



桃毛兽王亚种

弱点属性：冰

主要弱点部位：头部、尾巴、两前足

可破坏部位：头上毛、尾部携带物、左右前爪

可对其施放的陷阱物品：闪光弹、落穴、麻痹穴、各类陷阱肉

贫血特征：血量到达1/2以下时会吃掉尾巴上的携带物，如果携带物被打掉后就会冲向战斗场地中有蘑菇采集的地方进食蘑菇；血量少于1/6战斗中突然向四方闻嗅，并迅速向睡觉的地区转换。

PICK UP 主要攻击方式

1、突进火车：多面向猎人时释放，速度快，怒后基本无征兆就发动，而且威力有所上升，绝对是杀伤力极强的招式，一但被连击到基本猫车。

2、殴击：对正前方的普通攻击，威力小，主要不正面对它，基本没事。

3、连环巴掌：攻击力最大的一招，怒后基本秒杀低于70%血的猎人，出招后有大硬直。如图，出招基本没准备动作，但招式连完后会有很大的休息硬值，这正是攻击头部的好机会。（注意，怒后的这招在硬值期间会随机附加小范围的臭屁，关键留意站位）



4、飞扑：威力普通，无前兆，但飞行过程缓慢，而且着地的震动判定范围也没有桃毛兽王那么大，基本上没威胁。

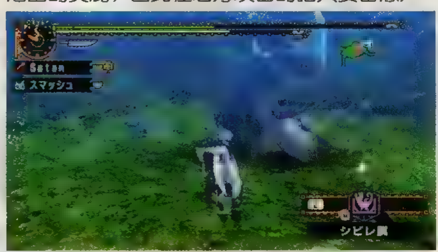
5、肚子叫：相当于龙吼【小】，有了“耳栓”就基本无视了，不过这招发动的几率不高，配不配“耳栓”都无所谓。

6、臭屁：范围比桃毛兽要广，中招后猎人变成无法进食状态，只能使用消臭玉解除。不过相对于崩天屁，这招发动的几率很低。



7、崩天屁：攻击力中等，但带吹飞效果。如图上，出招时有双手拍肚皮的准备动作，整个臀部后方扇形180° 5个人的身位及左右后腿都有判定，相反，正前方完全安全。

8、绝对防御：如图下鼓起肚子，在鼓起的过程中肚皮带有攻击判定，攻击力偏低，基本没有威胁，但肚皮鼓起的时候身体部分的肉质类似于祖龙的金身，所有武器均弹刀。（注意，怒状态的这招在鼓腹后收腹时也会随机附加小范围的臭屁，因此在后方攻击的猎人要留意）



9、丢粪球：正前方3个地点散射，具有追向效果，一旦打掉其尾巴上的携带物后它会就出现的招。

10、臭气喷射：正前方180° 小半圆臭气喷射，中招后附带麻痹效果，当桃毛兽进食蘑菇后便会施放这招，施放前有趴下身子抽搐头部的准备动作。

PICK UP 相关讨伐心得

1、无论对这屁王攻击套路极其熟悉与否，消臭玉一定带满。试想一下，当我们战斗到血量不足、距离营地极远，而现在的耐力槽降到红色(不能奔跑状态)，而这时恰逢屁王发飙，我们该如何是好？一个消臭玉便能解决你现在的烦恼！

2、尽量不要站在其正后方，多游走于其左右两侧，在其转身面向你的过程中可以攻击几下，要是大剑的话还可已进行蓄力，在面向你



的那瞬间放手。

3、把握硬值时机大胆进攻，有意识地预计弱点着落点，合理地站位，保证既可攻击命中又可轻松逃脱怪物的追捕。如图下，在绿桃毛使用连环巴掌后倒地休息时，我们可以来个3段蓄力，砍下去后往空间大的方向翻滚。

4、不要忘记随身带上几个陷阱肉（麻痹、毒、睡眠任君选择），要记住，桃毛一家即使在和你战斗的途中也毫不犹豫地把地上的肉捡起来吃。（不过注意的是，摆下的肉能令其陷入异常状态但也能回复其一定体力，而且进食1次后要过10分钟才会进食第2次，也就是说，这10分钟内摆下的肉它都不会理……）

5、打落绿桃毛尾巴上的携带物后，它就会使用粪便投掷攻击，投掷的方向和地点追向性和迅龙的甩尾棘一样原理。



盾蟹亚种

弱点属性：冰

主要弱点部位：头部、腿部、背后头壳（只限打击系武器）

可破坏部位：双螯、背后头壳（可二段破坏）

可对其施放的陷阱物品：音爆弹（仅限的绝对防御状态时）、麻痹穴

贫血特征：血量低于1/3时会转换区域进食；血量对于1/6时口部吐出紫黑色泡沫。

PICK UP 主要攻击方式

1、钩爪：有可能连续攻击，威力不高，而且只有刮起风的位置才有攻击判定。

2、左右爪击：具有追踪性质，横着冲向目标，用一侧的蟹螯攻击，威力不大。

3、蓄力冲抱：针对正前方进行双爪拥抱的攻击，范围大，攻击力也较大，出招前后都有很大的硬直时间。

4、起跳重压：同普通盾蟹，有0.5到1秒的硬值，判定范围很广，而且威力强大，怒后更有追向性。笔者当时基本80%血被压到如斯田地，而且红色的血槽还没产生……。

5、水流喷射 ：正前方水流喷射，出招前双螯捂嘴，攻击距离比盾蟹长，并且威力相当可观。



6、钻地攻击：攻击力很高，带有吹飞效果。而且分2种情况，①原地钻下后5秒后原地顶出；②一定范围内多次突击地面，突出点随机。

7、背后头壳冲击：冲击前会自动面向猎人位置，然后连续用背壳向后方突进过去，出招前背后的龙头会有张嘴“微笑”的动作，并且这招只对站在正背后的目标使用。笔者刚好正背对这它，背头壳有反应了。

8、绝对防御：虽然这招不算攻击方式，但也是值得提防的。进入绝对防御后的盾蟹全身坚硬类似祖龙金身。如果这是对它扔音爆弹的话不但能解除这种状态，而且还能提供很好的头部攻击时机。

PICK UP 相关讨伐心得

1、螃蟹通常都是横着走的，当它横着走过来就正面攻击它，反之亦可，只要优先砍下腿部令其失衡便能提高对头部的攻击输出。

2、回避要注意，盾蟹的攻击很多都有死角，像钩爪这类型的攻击只有爪子刮起的风沙才有攻击判定，另外蓄力冲抱在攻击的那瞬间可以向前翻滚无伤地回避掉，注意攻击判定的位置的话会有助于提示我们回避的方向。

3、多游走于其左右两侧，当它花费时间转身面向猎人时就是很好的攻击机会。如图，笔者在拔刀蓄力时，当它面向的那一刻3段蓄力完成。



4、尽管盾蟹的攻击力不高，但也不能和它火拼，因为盾蟹怒后的攻击欲望和攻击速度都很高，一旦反应不过来时基本要有被猫的觉悟了。这次增加的很多新怪物都非常有意思，虽然是改了颜色的亚种，但是招式上变化非常明显，不像原来火龙一家那样只是更改出招频率，值得我们研究的也非常多。

□文/satan

大剑22分钟毕业村长最后任务

众所周知，这任务的难度十分之大，4只怪物都是每作怪物猎人携带版的代表怪物，而且都是从G级里运过来的，也就是说，在这个任务中我们要面对4只G级血量、G级攻击力的疯狂怪物。

部分猎人都过不了这任务，而过了的人也有很多是险胜（任务时间快结束）。那么我们怎么样靠大剑在22分钟内结束战斗呢？好了，以下便为大家介绍速攻打法。

PICK UP 出发准备

由于这是一场持久的速攻战，怎么合力运用这24个道具个将是摆在我们面前的第一个问题。

笔者出发的道具配置是：调合书1－4、大回复药10个、古代秘药、活力剂10瓶、力之护符、力之爪、守之护符、守之爪、怪力丸药5个、大强走药5瓶、砥石20个、闪光弹5个、音爆弹10个、光虫10个、素材玉10个、精灵鹿之角10个、麻痹陷阱、落穴陷阱、陷阱机关2个、网2个、怪力之种10个；不带狩猎猫（原因下面说明）；吃的猫饭是肉加菜（HP+40、攻击力加）；装备方面，笔者选择金狮子·真装及角王剑（技能发动为“龙耐性+10”“集中”“拔刀术”“斩味水平加1”“挑拨”）。

先来分析一下这样配置的原因：由于大剑讲求的是瞬间爆发力，所以一定要带上双重加攻击力的辅助道具（怪力种、怪力丸药，由于猫饭本身有攻击加大效果，所以不带鬼人药或大鬼人药）。另外牵制怪物的道具不能少，在雄火龙中使用闪光弹令其失明进行拔刀蓄力（大概4个闪光可以摆平它了），轰龙也是同法炮制（7个左右闪光摆平），迅龙则需要音爆弹制造拔刀蓄力的时机（详细方法下文介绍），金狮则使用4个陷阱进行拔刀蓄力（金狮出来前先摆下麻穴，进行2个蓄力，1后挑斩，怒后3落穴克制）。不带狩猎猫是因为狩猎猫的爆弹经常算位不准，会误炸猎人，使得我们本有的拔刀蓄力机会化为乌有；即使是只使用武器的狩猎猫也会使我们的伤害超标，在某些生死关头对怪物造成不了硬值，导致猎人猫车。

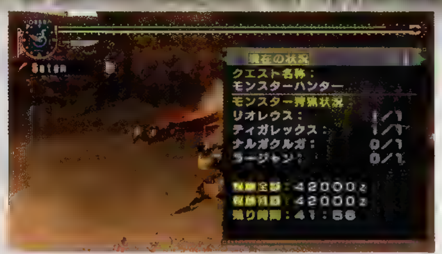
PICK UP 详细打法

1、雄火龙：任务开始后立刻向前跑，在进门口前吃下怪力种，进门后立刻向自己身后扔闪光弹，一旦雄火龙发呆就毫不犹豫地上前进行拔刀蓄力，砍下一刀后雄火会立刻发怒，然后格挡，接着的状况看猎人的RP了，要是发呆就上去拔刀蓄力，要是啃咬或者甩尾就稍稍后退，等待拔刀蓄力时机（贪心的话可以上去拔刀砍头一下然后翻滚出来，但是这样很有可能错过拔刀蓄力的准备时机，如何取舍看玩家的意识）。另外，如果不幸受到重伤，立刻使用古代秘药进行回复。顺利的话能在2分半钟内干掉它。



2、轰龙：在雄火龙死后，立刻使用大回复药进行回复，然后挖取雄火身上的补给，磨刀，调合闪光和古代秘药，在雄火龙尸体消失的时候吃下大强走药和怪力种，站在如图位置等待轰龙出现（这个位置正好是轰龙的尾部，出来后可以给它来个拔刀蓄力加几个连击）。砍到轰龙转头面向猎人的时候立刻收刀，使用闪光克制它的行动，接着和雄火龙一样，发呆就上去拔刀蓄力。顺利的话能在任务的第8分钟摆平它。

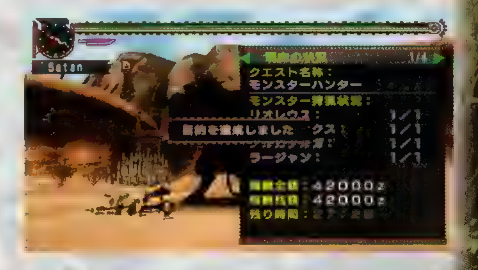
3、迅龙：和之前一样，补给完后调合剩下



的闪光素材或者古代秘药，现在身上应该有2个空位去挖取地图右上角的2个辅助道具（携带陷阱或者支给闪光），轰龙尸体消失后喝下强走和怪力种，在同样位置拔刀蓄力。但鉴于迅龙连闪光都不怕（闪光之后照样乱动，而且能准确估计猎人的位置），因此我们只能利用它过于灵敏的听觉。如图上，当它做出连续飞扑的准备动作时，立刻扔出音爆弹，迅龙便立刻失衡，这样便能争取到1个拔刀蓄力、1个挑斩和1个横斩（或者继续蓄力斩）。另外，怒状态也能利用音爆造成失衡，但是准备的时间会变短，拿捏的时机相对变难。如无意外，应该能在第14分半钟左右把它弄死。



4、金狮子：惯例，杀死上一只怪物后立刻进行补给和调合，尽可能保存一支古代秘药以便紧急之需，此外，剩下的5个怪力丸药终于派上用场了。在同样的位置摆下麻穴（尽管金狮子出来的位置不是这里，但不要怀疑，因为摆在它出现的那个点的话会让陷阱被破坏掉，白白浪费一个攻击的机会）。摆好后到陷阱偏右的位置等待金狮子出来。在影子原地进行拔刀蓄力，砍下去后立刻收刀并引诱金狮子踩下麻穴，接着往头来1次拔刀连击（事先吃1个怪力丸药，但是要注意一点，怪力种子虽然能和怪力丸药叠加，但随着怪力丸药效果的消失，怪力种子的效果也会消失，怪力丸药的时效是30秒，怪力种的时效是3分钟）。估计陷阱烂后金狮子会立刻进入怒状态，然后我们跑开，引诱其进行金子光线攻击，这个空挡期间埋下一个落穴，再调合一个。金狮子准备踩下时吃下怪力药丸，在它面前拔刀蓄力应该能连上3个蓄力斩和若干个挑斩。消除怒状态后立刻使用挖取回来的携带麻穴（即使挖不到也不要紧，引诱他放光线攻击便能争取拔刀蓄力的空挡），再吃下第3颗怪力丸药，又是重复的几下连击，然后同样落穴对付。5个或4个陷阱，5个怪力丸药，绝对能在最后一个落穴破坏前将金狮子杀死。以下便是Satan我的成绩（此次成绩还不能算完美，毕竟对付金狮子时，笔者算错了时间，浪费了一个落穴。常理来说，5个陷阱的时间刚好把金狮子弄死在里头，任务总时间能压进20分钟以内）。



PICK UP 注意事项

1、秘药要即用即合：虽然时间是非常宝贵的，但我们不能因为喝下一瓶古代秘药后而不再调合一瓶。如果，当我们生命危在旦夕时偏偏没有秘药的支持，而这时恰逢龙车驶来……这是多么可悲的事情啊！

2、不能乱贪刀：贪刀要看情况，如怪物甩尾后接着啃咬，这是我们可以在适当的位置拔刀一下然后翻滚，如果不幸啃咬后是原地发呆，我们就等同于失去一个拔刀蓄力的机会了（从拔刀到翻滚再到收刀，这3个动作加起来是4秒多，加了“集中”的拔刀蓄力也只需4秒）。

3、不能慌乱和紧张：千万不能自乱阵脚，保持充足的血量，一旦遇到需要磨刀和补血的时候必须果断使用闪光争取空间进行补给，遇到可以攻击的空挡，哪怕是一个拔刀机会都不能放弃，敢于进攻和防守就是胜利之道。

4、合理利用身上的道具：如果使用道具合理，绝对能省下很多攻关的时间。像闪光和音爆、落穴和麻穴一定要抓紧时机，千万不能浪费（如果扔错了就意味着你浪费了一个调合的时间）。

最后，祝大家创造出更优秀的时间，成为猎人界的明日之星。

□文/satan

读者资料　强大的WOW副本经验，训练出一批强大的猎人。让我用LV1通常杀死电龙、老山龙、水龙、迅龙和轰龙吧！
男，14岁，广东省深圳市坂田万科四季花城7期，518129



高达黑历史

□文/月莺
□责编/翔武

最近不小心犯了胃炎，又不想去看病照胃镜，只能吃药，病情反复很痛苦，都成药罐子了。生气对胃很不好，大家多注意。为地震灾区的人祈祷。看到那些可怕的画面时，不禁再思考：最适合救灾的MS是哪一台呢？（翔武：相比这个来讲，我觉得你应该需要一台能进入你肚子的ms。）

黑历史的资料库

《高达徽章》后续资料

这次花专区一部分来继续说一下上期制作攻略的《高达徽章》的一些剩余内容和月莺对游戏的的吐槽评价。

对《高达徽章》的评价：对于月莺来说，有一点完全就可以判处这款游戏死刑了。那就是——居然完全不能使用吉翁侧，这样就不能使用到吉翁的MS和MA了，只能看到多兹鲁中将开着大扎姆来虐待我。这是怎么搞的？本作也没有任何IF要素，全部根据事实进行，哪怕你走提坦斯路线，所有的战斗都是“虽然你很努力，但是幽谷还是胜利了”这种结果，这算是玩弄玩家吗？时代不一样了，IF剧本怎么可能没有？单调的线路让游戏乐趣大减。更可笑的就是升级不是战斗升级，而采取个什么鬼视点系统。开始我一直认为选择夏亚视点能够进入吉翁路线，可是后来发现居然不能，结果夏亚都20多级了，我的阿姆罗还是1级。假设你在最大分歧点时走的是提坦斯路线，那么夏亚就一直都是你的敌人，这算是增加难度的方法吗？反正真是个欠缺考虑的系统。从以上看出本作还是个充满实验性试作品，不过其战略亮点还是存在的，投入进去后就不用想那么多了（笑）。

《高达徽章》的提坦斯路线简介：走提坦斯路线的话，长度不如幽谷路线那么长，还是除去0083的剧情的话，还算是比较短的流程。0083的剧情需要注意的就是所罗门的恶梦卡多，对付他太辛苦了。特别是最后一战，卡多本人技能让损失－5，驾驶的MA有I力场让损害－3，加起来损



害－8！所以只有包围逼退才能解决掉他。在0083路线开销也别太大，进入提坦斯路线又得半价返还一次。到了提坦斯战斗就比较轻松了，杰立德和西洛克都是拥有损害－4的强人，而精神力高达更是幽谷路线的大敌，在提坦斯路线却能随意购买，买上2台就是损害－6啊……其实幽谷那边也有许多损害－2的超强NT，所以精神力高达只能用来防御，提坦斯最强的机体并不是精神力高达，而是亚扎的汉莫拉比，这台MS能让敌人1个技能失效，那么请买上四台再加两台精神力高达，这就是无敌的部队。提坦斯路线因为MS/MA的强大，难度较低。

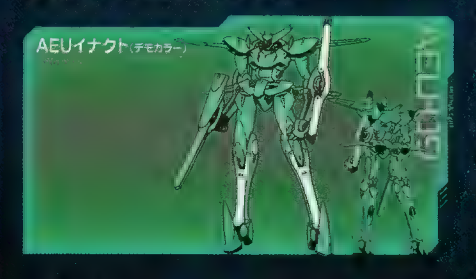
黑历史的机库

这其实是盗版的MS？除了外形设计尚可，其余一无是处

这期介绍一下AEU这个组织的主要MS。首先要了解AEU就是现代的欧洲，不过他们的联合似乎不如人类革新联盟和联合那样紧密。他们的大部分武器都是由民间军工生产，这些又和佣兵有不少关系。

AEU-09 AEU Enact是所开发的最新MS。轨道电梯还处于未完成状态的AEU这次赌上组织的威信。这台新型MS为太阳能对应型的机体，机体本身可以直接接受来自轨道电梯的发电系统所直接提供的能源。而基本设计十分取巧地借鉴联合的FLAG，例如飞行形态的变形方式与武装等，和FLAG有很多的共同点。这次MS的公布则针对人革联的轨道电梯的完成十周年纪念日这个时间进行公开。

《高达00》的第一话正是这个日子，前来参观的联合军官格拉汉姆对这台MS评价很低，加上此时正好出现天人组织。这台MS的展示型就被作为天人展示其高达实力的牺牲品。平且从此有一个传说——那就是其驾驶员，模拟战2000次不败的超级ACE帕特里克的不死传说。



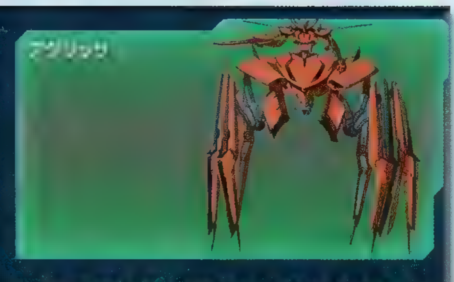
内部环境	
全高	16.7米
本体重量	66.8T

机体资料	
机体番号	AEU-09 AEU Enact
机体代号	AEU-09
出现作品	机动战士高达00
机体类型	可变MS
制造商	AEU
所属	AEU
机师	帕特里克等

装备及设计特征	
线性步枪	(Linear Rifle)
防御棍	(Defense Rod)
超振动刃	(Vibroblade)
机动性	★★★
装甲	★
白刃	★
射击	★★
模仿度	★★★★★

黑历史的机库

巨大的蜘蛛Agrissa



在整部动画中，AEU的那个MS系列都是丢人情况比较多，没有什么出彩的时候。而唯一一次出彩是得意于这台Agrissa。这台MA是由AEU军方开发，在第五次太阳能纷争中使用的禁忌MA。

这个武器其实是一个类似于之前介绍的GN Arms Type-E这样的外挂武器，并非是一个完整的MA装备，需要和MS组合。阿里·阿尔·撒谢斯驾驶的时候就是采用了AEU-09 AEU Enact来作为主体结合。

Agrissa主要的特点就是能在它那蜘蛛一样的腿部和底部释放高能量等离子场，能够让高压电流透过敌人MS装甲，直接给与驾驶员电击。由于这个手段过于残忍所以被禁用。

可惜这个传奇的武器在动画中只登场了一次,还不到几分钟就彻底消失了，真是不走运的武器，但这奇怪的造型倒是留下了不少印象。



机体资料	
机体番号	Agrissa
机体代号	Agrissa
出现作品	机动战士高达00
机体类型	禁忌MA
制造商	AEU
所属	AEU
机师	阿里·阿尔·撒谢斯

装备及设计特征	
机动性	★★★
装甲	★★
白刃	★★
射击	★★
电击	★★★★★

机体、角色、关键词，机战相关资料招募一网打尽！

机战天空 SKY OF SRW

主持：零羽

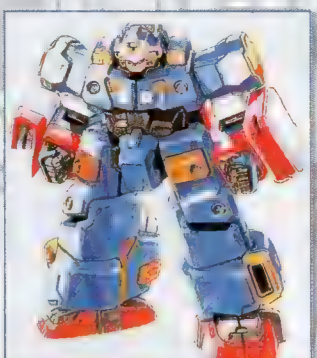
超机大战SRX机体连载第2回。
大家是喜欢呢,还是喜欢呢……

原创系机战连载 超机大战的空间

机体资料

机体名：R-2	重量：80.4t	主驾驶员：莱迪斯·F·布兰休泰因
出自：原创SRX系	动力：热核反应炉	标准武装：バルカン
分类：高出力重装备炮击战用PT	武装追加形态：R-2パワード	ビームソード
机体编号：R-2	合体形态：SRX	マグナビームライフル
全高：18.2m	所属：地球防卫军极东支部SRX小队	有线式ビームチャクラム
	主开发者：大宫＝创	

机体简介：R-2是实施“SRX计划”的地球防卫军极东支部开发的中、远距离炮击战用パーソナルトルーパー(简称为PT)·R系列的2号机，正式名称为REAL PERSONAL TROOPER TYPE-2。驾驶员是莱迪斯·F·布兰休泰因少尉(爱称为：莱)。



以重火力为特色开发的炮击战专用的R-2，搭载了与R-1不同的强力激光兵器，装甲方面也比R系的其它两架机体要厚上很多，并且还装备了Iフィールド装置。但是，由于重装甲、重武装带来的机动性不足也成为了R-2的致命弱点。最终R-2也就成了要求机师有极高技术的机体。另外，R-2并没有搭载T-LINK系统，在合体成SRX后就成了一个补助机构。

在游戏中的R-2也是一架问题较多的机体，使用起来非常困难。尤其是移动力方面要比其它机体低，但好在机师莱迪斯有精神指令“加速”，如果不用精神指令就只有为R-2加装“ブースター”之类的强化零件了。另外，由于R-2不具备飞行能力，在障碍物较多的地图战斗时会显得力不从心。

在使用此机体面对敌方的激光兵器时，由于其运动性比较低，通常都是依靠自机搭载的Iフィールド装置来挺过去。还有，能够移动后进行攻击的激光轮也是战斗中最有效的武器。

机体资料

机体名称：R-2パワード	重量：152.4t	主驾驶员：莱迪斯·F·布兰休泰因
出自：原创SRX系	动力：热核反应炉	标准武装：バルカン
分类：高出力重装备炮击战用PT	武装追加解除形态：R-2	ビームソード
机体编号：R-2P	合体形态：SRX	マグナビームライフル
全高：23.8m	所属：地球防卫军极东支部SRX小队	有线式ビームチャクラム
	主开发者：大宫＝创	ハイゾルランチャー

机体简介：R-2强化型（パワード）是R-2追加强化武装后的形态。为了使SRX合体成功，而正式使用了トロニウム引擎，并追加了合体后成为SRX腕部的ハイゾルランチャー与合体后成为SRX肩部装甲的强化型护盾。

R-2肩部追加的新型武器重金属粒子炮——ハイゾルランチャー有着强大的威力与较长的射程，配合双臂全新追加的高级强化护盾以及光线

李伟华	回函卡不知能不能寄到，寄到的话让我上一次边角栏吧！不知邮票钱够不。
读者资料	男，17，福建省漳州市，530689546

防护立场，R-2强化型成为了名副其实的移动炮台！

在游戏中，强化护盾以追加装甲的形式装备在了R-2的两肩上，但由于机师莱迪斯驾驶特性，强化护盾在实战中并没有起到防护的作用，成为了单纯的摆设。新追加的武器ハイゾルランチャー虽然能量消耗非常大，却有着一击必杀的效果。此武器也成为了R-2强化型的最强武器。

随着机战OG系列的发展，R系列的机体也跟着大活跃起来。本次介绍的R-2（强化型）的最强武器ハイゾルランチャー自从有了ALL属性之后，其在游戏中的实用程度也是日渐提高。

特殊关键词解说——特罗尼姆引擎

上面给大家介绍了R系列的第2架机体R-2的全部资料。其中，作为R-2的动力源的“特罗尼姆”引擎是一个比较重要的东西，毕竟这个“特罗尼姆”引擎也是作为合体后的SRX的动力源来使用的。

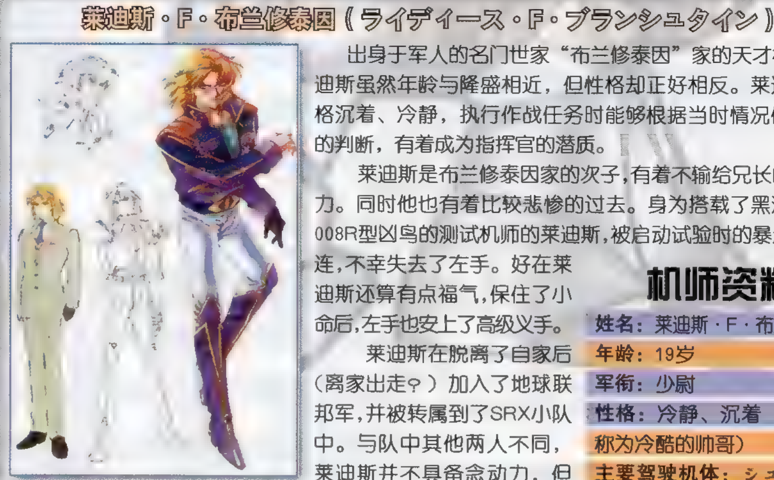
“特罗尼姆”引擎是在降落到地球的外星巨大战舰“陨石3号”中发现的放射性物质“特罗尼姆”为基础开发出来的特殊动力装置。看似只有区区米粒般大小的金属物质“特罗尼姆”，其威力远远地超出了地球人的想像……地球上的科学家们正是看中了“特罗尼姆”内部包含巨大能量，制作出了可以将这巨大的能量提取出来，并转换成PT的动力源的装置——特罗尼姆引擎。

按照“时间单位”来换算的强大的能量变换量实际上是不可能计量的（以地球人的科学技术等级来看），面对这无法控制的究极能量，现阶段地球上的任何材质都无法承受得住……科学家们只好使用“保险装置”来强制抑制住“特罗尼姆”引擎的出力。

在当“特罗尼姆”引擎的出力上升以及加速度的能量上升率提升后，出力上的调整就会随之变得越加困难，以致于控制失灵而引发暴走……在这些很难解决的难题下，搭载到R-2上的“特罗尼姆”引擎在使用最大出力时，安全活动时间只有短短的3分钟左右，一旦超过限制时间，就极有可能发生事故……

虽然“特罗尼姆”这种金属物质本身就属于没有被完全解析成功的未知物体。但即使是这样，它也还是地球上现有的动力装置之中，拥有着最高级别出力的引擎。可以说，没有比它更适合作为超级机器人SRX的动力源的动力引擎了。

莱迪斯·F·布兰修泰因（ライディース·F·ブランシュタイン）



出身于军人的名门世家“布兰修泰因”家的天才机师。莱迪斯虽然年龄与隆盛相近，但性格却正好相反。莱迪斯的性格沉着、冷静，执行作战任务时能够根据当时情况做出最佳的判断，有着成为指挥官的潜质。

莱迪斯是布兰修泰因家的次子，有着不输给兄长的卓越实力。同时他也有着比较悲惨的过去。身为搭载了黑洞引擎的008R型凶鸟的测试机师的莱迪斯，被启动试验时的暴走事故牵连，不幸失去了左手。好在莱迪斯还算有点福气，保住了小命后，左手也安上了高级义手。

莱迪斯在脱离了自家后（离家出走？）加入了地球联邦军，并被转属到了SRX小队中。与队中其他两人不同，莱迪斯并不具备念动力，但他却凭借自己优秀的驾驶技术得到了众人的认可。

莱迪斯不仅是驾驶技术高超，在人气方面也同样很高。利克森特公国的小公主夏因·哈森就对他产生了爱慕之情。不过莱迪斯对她却没有任何感觉，抛开年龄差的原因不说，另外一个原因多少与莱迪斯至今还不能忘记已经死去的嫂子卡特莱亚有关。

机师资料

姓名：莱迪斯·F·布兰修泰因
年龄：19岁
军衔：少尉
性格：冷静、沉着（被隆盛称为冷酷的帅哥）
主要驾驶机体：シュッツバルト、R-2、R-2パワード、ヒュッケバインMK-Ⅲ·トロンベ等
声优：置鲇龙太郎
专用BGM：ICE MAN



你有玩过FF系列的哪几作？你更喜欢哪一代FF里面的人物？你最喜欢的FF角色又是谁呢？来看看日本玩家的取向跟你有没有相同的地方吧。

FF双周刊

FF-Network（一个FF系列相关同人创作的检索站）为庆祝FF诞生20周年，从去年末开始举行了历代角色的人气投票。先是每周一部正统作品（从FF Ⅰ到FF Ⅻ）单独投票，然后再把所有角色放到一起进行一次总合投票。因为网站的特殊性，这更多是代表同人女同人男的喜好观点(包括耽美、百合以及正常向），总是感觉很邪恶，跟专业的游戏网站投票结果还是有些出入的。稍作整理了下仅供大家参考（未统计FF Ⅺ）。

第一回 FF Ⅰ

1位	赤魔导师	41票
2位	空手家	35票
3位	白魔导师	29票
4位	最终boss加兰多	17票
5位	骑士	16票
6位	白魔道士	15票
7位	赤魔道士	12票
8位	莎拉公主	8票
9位	魔道士	6票
10位	盗贼	5票

一句话榜评：果然小红最高。XD

第二回 FF Ⅱ

1位	敏武	69票
2位	斐里奥尼鲁	52票
3位	雷恩哈特	26票
4位	理查德	23票
5位	玛利亚	22票
6位	斯哥特	17票
7位	皇帝	15票
8位	蕾拉	12票
9位	哥顿	10票
10位	约瑟夫	8票

一句话榜评：第一个牺牲的大叔约瑟夫居然排名垫底，世风日下啊……

第三回 FF Ⅲ

1位	因格滋	147票
2位	鲁内斯	97票
3位	德许	68票
4位	蕾菲娅	58票
5位	阿克	52票
6位	艾丽雅	51票
7位	莎拉公主	22票
8位	光之战士	13票
9位	四人组老爷	12票
10位	阿鲁斯王子	11票

一句话榜评：莎拉公主的名次在本作中上升了一位。

第四回 FF Ⅳ

1位	凯恩	195票
2位	丽蒂雅	146票
3位	塞西尔	117票
4位	艾吉	79票
5位	波罗姆	38票
6位	萝莎	35票
7位	吉尔伯特	34票
8位	高贝兹	34票
9位	帕罗姆	26票
10位	火天王	22票

一句话榜评：其实FF Ⅳ的真正男女主角是龙骑士凯恩和召唤士丽蒂雅。XD

第五回 FF Ⅴ

1位	法丽斯	214票
2位	巴兹	101票
3位	基加美修	77票
4位	格鲁夫	50票
5位	古露露	38票
6位	蕾娜	37票
7位	许德拉	34票
8位	陆行鸟波可	21票
9位	艾克德斯	12票
10位	飞龙	7票

一句话榜评：招牌吉祥物陆行鸟终于上榜了,因为就是从这一代开始有名字的。

胡启量 目前最喜欢的小编是翔武，外形上先投一票，无论是做事风格，说话语气，都是我喜欢的那一种。
读者资料 男，15，广东省韶关市曲江区南堤二路，864766357

第六回 FFⅥ

1位	蒂娜	153票
2位	艾德	150票
3位	洛克	136票
4位	西捷亚	83票
5位	马修	79票
6位	莎莉丝	74票
7位	影忍	58票
8位	丽姆	26票
9位	章鱼奥特洛斯	16票
10位	雷欧将军	15票

一句话榜评：我对于八爪触手怪能够榜上有名感到非常欣慰。XD

第七回 FFⅦ

1位	克劳德	312票
2位	萨菲罗斯	236票
3位	扎克斯	225票
4位	艾莉丝	177票
5位	雷诺	128票
6位	文森特	118票
7位	蒂法	116票
8位	尤菲	63票
9位	安吉尔	39票
10位	鲁弗斯	38票

一句话榜评：雷诺的排名居然这么高，另外凯特·西未能入选令我相当不满。-_-

第八回 FFⅧ

1位	斯考尔	174票
2位	拉格纳	113票
3位	塞尔	78票
4位	塞法	63票
5位	亚威恩	59票
6位	塞尔菲	53票
7位	莉诺雅	49票
8位	奎丝迪丝	38票
9位	风神	29票
10位	艾隆妮	17票

一句话榜评：女主角莉诺雅的宠物狗安杰洛果然也被华丽地无视了么……

第九回 FFⅨ

1位	比比	211票
2位	吉坦	197票
3位	嘉妮特	71票
4位	艾可	68票
5位	库加	66票
6位	贝特丽克丝	65票
7位	芙蕾娅	61票
8位	布兰克	52票
9位	萨拉曼达	27票
10位	斯坦纳	23票

一句话榜评：弱气的比比能够压倒杰坦获得第一人气多少让人有点以外，不过我还是要振臂疾呼：魔之森被石化的布兰克大哥最高没有之一。

第十回 FFⅩ

1位	泰达	207票
2位	奥隆	198票
3位	尤娜	128票
4位	杰克特	92票
5位	莉库	86票
6位	露露	54票
7位	帕茵	40票
8位	基玛利	38票
9位	西莫尔	27票
10位	布拉斯卡	23票

一句话榜评：西莫尔的美版声优是FF史上最糟糕配音的黑历史没有之一。=_=bb

第十二回 FFⅫ

1位	巴尔弗雷亚	133票
2位	阿西娅	69票
3位	巴修	65票
4位	拉萨	63票
5位	瓦恩	62票
6位	潘妮罗	56票
7位	芙兰	42票
8位	加布拉斯	31票
9位	雷克斯	25票
10位	拉斯拉	18票

一句话榜评：最具主角相的男配角果然非巴尔弗雷亚莫属。XD

最终回 FF系列总合

1位	克劳德	344票
2位	凯恩	222票
3位	萨菲罗斯	211票
4位	吉坦	178票
5位	比比	159票
6位	泰达	14[illegible]票
7位	斯考尔	124票
8位	奥隆	1??票
9位	法丽斯	106票
10位	艾德	105票

一句话榜评：FFⅦ、Ⅸ、Ⅹ各两人当选，FFⅣ、Ⅴ、Ⅵ、Ⅷ各一人;女性角色只有FFⅤ的法丽斯一人入围。

梁炜昊	小编们个个都很善良，手气又好，500万大奖不是抽不到，是不想让福利彩票亏，所以这次一定要抽到我！
读者资料	男，16，安徽省合肥市陈村路安居苑，758740793



圣战之系谱汉化特别报道第一弹

辉煌的圣战

《火炎纹章-- 圣战之系谱》算是火纹系列中最另类同时也最经典的一部。宏大的世界观，复杂的历史背景，细腻的人物刻画，以及当时甚至能压倒许多PS游戏的精美的画面。还有那美型的人设以及庞大的地图和严谨的系统，只要接触过的玩家不一例外会被他独特的魅力所吸引。



当初国内的机房经常能看到十几台机器同时在耍系谱，而且很多人甚至是一玩就是好几年！仔细的回忆了一下，当初也就是这部经典的游戏把我带领到了火纹的世界，而即使是在现在，我每天上下班时需要坐3个小时的公车，每天从 总站上车后找一个舒服的位子，必恭必敬地拿出psp后，里面就五个游戏。圣战系谱、系谱达人版、系谱法拉版、系谱狮子王版、系谱疯狂版OTZ…

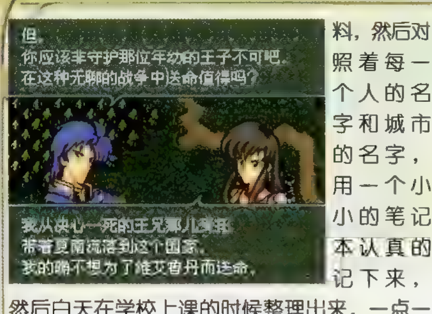
每天边走边玩的到了单位，隔壁的雪飞大魔王看我在玩psp时都会问玩什么呢，而当他连续三个月都得到同一个答案，并且时常推荐一些优秀的战棋游戏给我第二天却仍然见我在玩火纹后，他还是决定假装没看到我在玩psp好了……

而前几天好不容易从菜团那考了一个合金弹头准备偶尔换换游戏，却由于一件突然发生的事情改变了我的人生……

属于我们的系谱

2008年4月7日，一个所有火纹fans都为之兴奋的日子。由火花天龙剑官方公布了《圣战系谱》的汉化消息后，终于确定了这部史诗级的巨作要有了中文版。有了属于我们自己的"中文版"。曾经不知有多少玩家因为语言上的限制对这部作品望而却步，在sfc的平台上，号称火纹三部曲的另两部作品《纹章之谜》和《多拉基亚776》也早在多年前就汉化完了。这次能补完这部作品真可谓算是完成了许多玩家的夙愿了。

记得那时候开始接触的时候，一边开着模拟器，一边上火花主页搜索相关资



料，然后对照着每一个人的名字和城市的名字，用一个小小的笔记本认真的记下来，然后白天在学校上课的时候整理出来，一点一点在心中描绘那个波澜壮阔的大陆和那传奇的物语。总觉得每次玩的时候都像在读一本很厚重很厚重的小说。故事中那些鲜活的人物跃然纸上。停留在那个属于他们的剑与魔法的世界，生活在那个人类与龙族曾经和平共处的传奇里，最后烙印在我们心中！在《圣战系谱》中，出场的全部角色没有所谓的万年板凳男，全是要综合考虑战术安排出去远征的。在紧凑的情节中，并没有过多的笔墨去仔细刻画这些勇者们的过去，而是通过简单的对话将每一个人的性格从侧面描绘得栩栩如生，有的时候，哪怕只是几个字，却能把角色内心的世界给表现出来。如果读明白每一次对话，然后在心中把这些东西拼凑起来，才能更好地明白剧情，才能更好地理解加贺所真正要表现的，才能更好地留住这份曾经的感动！

所以，这次即将发布的汉化版，一定会让更多的人了解这部游戏，从字里行间里寻觅曾经的感动。在这里，代表广大的玩家向火花天龙剑参与这次汉化的朋友们致以最真挚的感谢和敬佩。（看来我的PSP又要再成为火纹专用机了……）

其实早在03年甚至更早些的时候，就由狼组放出了《圣战系谱》0.1简中测试版，只有序章和第一章是汉化过的。但是后来因为无法对整个游戏进行破解，这样汉化进度一直就没得到很大的进展。虽然曾几次想要出非完全的汉化版，但因为各种原因这计划也搁浅了（具体情况下期火花汉化组专访会向大家做详细介绍的）。这一放就是五年。现在技术问题已经突破，所以从2月末开始正式启动汉化后，在短短三个月的时间内，已经全部写入数据，开始内部测试了。估计用不了多久就会和大家见面了！

下期我们会继续为大家进行追踪报道，请大家密切关注下期的《圣战之系谱汉化工作者访谈录》，将会有更多大家感兴趣的汉化故事和在这五年里艰辛的汉化历程被揭秘哦！

火纹 DS 新作发售日公布！

之前还在念叨《火纹》新作自从半年前公布了一次情报后，就再也没有音讯了。前两天终于有了新动作。DS平台的掌机新作《火焰之纹章—新・暗之龙与光之剑》终于确定即将在8月7日正式与大家见面了。虽说主角那‘大饼火夫’脸的确让人一哆嗦，还有新作的名字不得不让人迅速联想到《新鸳鸯蝴蝶梦》。

但是，火纹还是回来了，并再次登陆了掌机平台。虽然官方曾表示《火纹》这种拥有庞大的世界观的游戏还是在家用机上有更好的表现力。但可能是考虑到DS庞大的玩家群，这次新作还是登陆在DS平台上了。对我们掌机玩家来说还是非常激动的，不管怎么说，我们又可以在手掌中重温那种久违的感动与紧张的战斗了。随后本刊会陆续发布后续报道，请大家密切关注！

一下子就把大一到大四买的PG捐给四川灾民了，我果然有爱心。（八房：呃……有爱）

读者资料　男，23岁，广州市南方医科大学第一临床医学院新公寓楼2358，510515，QQ：455973092

勇者斗恶龙王国

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狼

纵向剖析DQ系列剧情—主角高贵的血统

体验国民RPG游戏!

经过我们前几期的介绍，相信大家对这个日本国民RPG应该有些了解了。已经拥有PSP的玩家,可以利用模拟器在PSP上玩到本系列的1~7作；NDS玩家也可以领略到DQ天空三部曲的复刻作品（目前才出到DQ4）。而且其中也有不少是汉化作品，方便于大家理解游戏里的剧情。本期先奉上历代DQ主角身份剖析，希望大家喜欢。

不知道熟悉DQ的玩家是否有过这种感觉，历代的主角，都是有着不平凡的身世，不平凡的血统，总能牵连到一些王室贵胄。这一点不止在DQ上表现的比较突出，其他RPG游戏，乃至日本的动漫界，大多都喜欢采用此类设定，从而塑造出一个个不平凡的人物所经历的不平凡的人生。下面，我们来进入DQ的世界，看看DQ的历代主角，都有着哪些不寻常的身世。

罗特篇

罗特篇有个特点,主角不是某个国王的王子，就是某个国家的公主，这一点在DQ2上表现的最为突出。罗雷西亚王子是纯战士，不会任何魔法；撒玛鲁特里亚王子和蒙布尔克公主分别是魔法战士与魔法师。3名同伴都继承了勇者罗特的血统,以至于开场时,罗雷西亚王就让主角去寻找和自己一样流着罗特之血的同伴。众所周知，DQ2的故事发生在DQ1之后,在DQ1最后的结局时,主角杀死了龙王,并与劳拉公主结婚,去了别的国家建立了新的王国,自己当然成了国王。在DQ2最后结局中,罗雷西亚王也将王位让给了主角,因此,主角也成了国王。由此可以看出,DQ1和DQ2中,罗特的后人,最后都成了国王的身份。

在DQ3中，主角还是个孩子，而主角的父亲则是勇者欧鲁特加。在主角在拯救世界之后，被拉达托姆城的国王授予了勇者罗特的称号。剧情分析到这里，大家可能会疑惑，DQ3的主角怎么没有和王室有所渊源呢？其实大家似乎忘记了一点，在罗马尼亚城时，把金冠交给国王之后，国王不是将王位让给主角了吗？**因此，DQ1~3罗特篇里，每一作的主角，都是国王。**

天空篇



天空三部曲，即DQ4、5、6三作，主要是围绕天空之城与分散在世界各地的天空装备而展开的故事。去年年末NDS上DQ4复刻的余热未过，马上DQ5的复刻也快要和玩家们见面了。想必大家对天空系列接触的机会会多一些吧。而笔者在这里只把DQ4和DQ5当作天空系列来看待，DQ6则与之后的DQ7放在一起，原因后述。

DQ4、DQ5所构造的天空系列里,主角的身世一般都围绕着混血两个字。大家都知道DQ4的主角父亲是人类,而母亲则是天空人。这一点剧情有提示的。DQ4的主角父亲因为与天空人结婚生子,于是遭了天谴,被雷劈死了。而主角的爷爷,则

林辰	买好路由器的今天开始，终于踏上了联机之路！（库巴：和朋友一起玩确实有意思呢，考虑买神卡中。）
读者资料	男，17岁，上海市闸北区乌镇路，200070，QQ601556891



隐居山林继续过着樵夫的生活，主角的母亲，却仍然在天空城里居住着，但是由于种种原因而不能与主角相认。这一点可以从天空城里的同伴对话来看出，莱安就曾经提到天空城里的一名女性与主角长相有几分神似。DQ系列一直喜欢这种暗示剧情的风格，许多剧情都需要玩家自己去揣摩。

而到了DQ5，主角的父亲帕帕斯，是古兰巴尼亚城的国王，母亲则是拥有通往魔界能力的艾尔海文族出身。可以看出，DQ5与DQ4走了相同的路线，主角都是混血。（DQ8也是这种设定，详见后文）主角的父亲因为保护主角而被怪物杀死，主角千辛万苦来到魔界见到母亲，母亲也被魔王所杀，所幸主角父母的灵魂走到了一起，并与主角进行了最后的道别。

DQ6、7 双重身份

有人曾经问过我，为什么喜欢将DQ6与DQ7看成是一个系列，我觉得两作在世界观上有着许多相似之处。双世界、庞大的剧情、完善的转职，再分析到主角身世这一层，DQ6与DQ7又有着异曲同工之妙，那就是**两作的主角都有着双重身份**。

DQ6的主角出身于莱夫科特，与妹妹一起过着平凡的生活，直到村长让主角去集市上卖手工艺品，主角才开始了自己庞大的冒险。然而DQ6上梦世界与现实世界交错复杂，再加上魔王姆多制造出的幻术曾一度让主角一行灵魂与肉体脱离，历经千辛万苦，主角才知道自己的真实身世，自己原来是莱德克城的王子，而父王也在征讨魔王姆多之时被困于梦世界多年。

DQ7的主角可谓是系列中身世最为神秘的，非精通DQ的达人玩家，没有一定的日语功底及剧情理解能力，根本无法理解DQ7庞大的内涵。这也是当年DQ7发售之后褒贬不一的原因所在。在游戏第二盘的时候，有许多地方暗示着主角的真实身份：其一，主角手上有与海贼王夏克艾相同的水之精灵纹章，而且此纹章只有夏克艾一族血统的人才会拥有；其二，海底王曾告诉主角，阿妮艾丝公主怀孕的孩子突然不见了，可能被传送到某个和平的年代去了；其三，海贼船上有某位NPC老人说主角的长相与夏克艾年轻时候有几分神似。种种原因表明，DQ7主角的亲生父母，并不是费雪贝尔的渔夫一家，而是海贼王夏克艾与科斯达尔城的阿妮艾丝公主。

DQ8 双重血统



DQ8的主角想必PS2玩家应该再熟悉不过，父亲是萨桑比克城前任国王，母亲是龙神族少女，**再次采用了DQ4、DQ5中的主角混血式设定**。基于主角不平凡的身世，最后终于名正言顺地和米迪亚公主结婚，既没有违背萨桑比克和特洛丁城的婚约，又让心爱的公主过上了幸福的生活。不过主角的父母已经双双不在人世，父亲舍弃了自己国王的身份，在前往龙神族之里的途中力尽而死，母亲得知丈夫的死讯也自杀而死，被葬于天之祭坛附近。挑战龙神八连战的时候，就可以路过母亲的坟墓。只有主角的外公仍然健在，也就是主角口袋中的那只老鼠。

后记：以前本栏目都是介绍DQ系列的相关作品，没有整体上对这个系列有过彻底的分析。今后本栏目会从多种角度来纵向分析DQ系列作品的风格，内涵，特点等等。希望喜欢日式RPG的玩家，或者是一些喜欢怀旧的玩家，能有机会多多接触一下这个系列，有的时候静下心来玩玩DQ，的确能调节近几年来玩游戏时的浮躁心理。

陈佳楠	暗凌姐，感谢你这些年来对PG的努力工作，我们不会忘记你的，祝你幸福，后会有期。（库巴：此贴必须顶！）
读者资料	男，19岁，江苏省通州市刘桥中学，226363，QQ649569578

PSP模拟游戏推荐

□文责/八房

大家好，我是八房，这期的PSP模拟游戏推荐照例由我主持。根据读者的提议，从本期起栏目会尽量提供推荐游戏的rom，大家记得上光盘里去找。前两期推荐游戏rom也有补足哦。

魂斗罗-铁血兵团

机种：MD	发售日：1994年9月15日
类型：ACT	厂商：KONAMI

提起这款游戏，岁数稍大的玩家估计都有耳闻。就算是有玩家没有听说过本作，恐怕《魂斗罗》的大名也是如雷贯耳吧。这款游戏可是《魂斗罗》系列根正苗红的正统作品，自然也继承了系列一贯的优良品质。在这款作品中，KONAMI对《魂斗罗》进行了大刀阔斧的改良，加入了大量新的要素。

从动作游戏的素质来讲，这款游戏的手感极为流畅，制作者在《魂斗罗》简单的系统框架





下让玩家感受到了最大程度的操纵愉悦感，角色动作平滑而丰富，不同角色之间其性能也有不小的差别。四位主角的武器和能力各异，得到的武器可以由玩家自由支配，死命时并不会丢掉所有武器而只是失去正在使用的武器，加上HP系统的导入，丰富了战略性。

本作另一大特点就是关卡设计极为丰富。每个关卡从流程设计到敌人都极具特色，甚至能够做到每关都很少出现重复的杂鱼。BOSS设计也是极有特色，其攻击方式之丰富，个性之突出，无不让人大呼过瘾。让人印象最深刻的是第六面A的BOSS，三台关卡之间出现的中BOSS机械合体成三个形态各异的巨大机械人与主角在公路上展开激斗，每个巨大机器人都有着不少于五种的行动模式和攻击方式，让人有种“这不是变形金刚或盖塔么！”的惊艳之感。游戏的剧情也是跌宕起伏充满悬念，根据主角的选择和在关卡中的表现，本游戏共有超过6个分支路线（甚至还有一个隐藏关），每个路线都有自己的结局，总关卡数超过20关！加上关卡中随时可见的精彩细节和极具张力的音乐，难怪本作会被很多人称为《魂斗罗》系列的巅峰了。

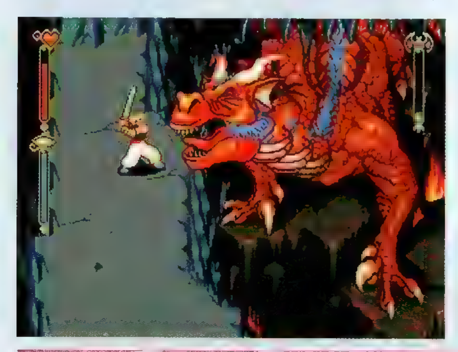
贾金海	每次在家玩《塞尔达》进海王神殿时都要提心吊胆，一是为了躲游戏中的幻影骑士，二是为了躲家中那个堪称无敌的“幻影骑士”！
读者资料	男，15岁，南京市汉中门外大街101栋，210029，QQ812257089



光之继承者

机种：MD	发售日：1994年12月09日
类型：ARPG	厂商：SEGA

本作是1994年在MD上发卖的ARPG大作，可以说是MD上品质最高的ARPG之一。本作的正式名称是《雷神传说》，《光之继承者》这个名字只是日版的副标题而已，美版则是叫《Beyond Oasis》。本款游戏的制作阵容相当豪华，首先是音乐方面，由日本著名作曲家古代佑三设计，世界树迷宫的音乐就是他操刀的哦；故事剧本则由小川珠里撰写，世嘉公司的白幡都弘和高桥幸生在游戏设计中担任了重要角色。由这些业界大腕（当然，当年还不是）联袂出产的本作，自然值得信赖。



本作作为一款ARPG，采用了俯视视角，这一点很容易让人想起ARPG名作《塞尔达》系列，事实上本作和《塞尔达》系列确实有异曲同工之妙——迷宫解谜、道具收集、隐藏要素开发，在当时塞尔达还停留在点阵时代的时候，这款画面细腻，风格清新的游戏出现无异于一股清新的风——实话说，本作水平绝不亚于《塞尔达》在GBA上的《缩小帽》。和我们介绍的很多游戏一样，本作同样是一款概念超前的作品：动作RPG加入格斗游戏的搓招系统，升级，子系统和小游戏，这些原本不为人注意的闪光点被制作人浓缩在一个游戏中，可谓妙笔生花。游戏的场景大气，迷宫设置精妙，充满隐藏要素，还有隐藏迷宫和武器，收集要素十分丰富，如果你没有玩过的话，一定要尝试一下。



苍魔灯

机种：PS	发售日：1999年12月09日
类型：ARPG	厂商：Tecmo

《苍魔灯》是1999年（PS末期）在PS上推出的，它是《刻命馆》系列的第三部作品，前两部作品是《刻命馆真章》和《影牢围攻》。《刻命馆》系列是PS时代最杰出的恐怖类游戏之一，之后的《零》系列，包括《零 红蝶》等经典作品也颇受此系列影响。

《苍魔灯》启用了非常新颖的系统。一款恐怖悬疑类的游戏要做到怎样才能吸引人？同时代的生化危机告诉我们：你可以拿起枪杀出一条血路逃出生天；同时代的寂静岭告诉我们：你要不断地逃逃逃，试图摆脱眼前的迷雾——而《苍魔灯》这款游戏并没有步两位“先辈”的后尘，而是开辟了自己的道路：主角雷娜被监禁在牢狱中，面对着将要痛下杀手的魔物，她手中既没有枪，也没有一副好身手——正当玩家不知如何是好时，主角的能力触发了房中的陷阱，敌人瞬间身首异处。游戏的系统精华就在于此——主角没有任何防身能力，她能做的就是逃，将敌人引入致命的机关。游戏总体的基调是逃，但要逃就得猎杀敌人——究竟谁是猎杀者，谁是猎物？剧情就在这种冲突和矛盾中逐渐展开，而根据主角的选择，不同的命运在前方等待着她——系统与剧情共同塑造了游戏的气氛，使得这款作品成为了一代经典。





文/零羽

本作是继承了《机战OG》系列经典要素的全新类型游戏。比起继承原作的东西，游戏中的原创要素才是本作真正的卖点！以风格各异的幻想大陆为故事舞台的背景设定，全新风格的手动操作类型的战斗系统等新要素，都是本作中可以值得一赞的地方！

OG系列精髓引发FANS共鸣!!
全新战斗系统燃烧玩家激情!!

关于地图上的操作

本作游戏虽然是RPG类型，但与其它同类型游戏还是有不少差别的。当然了，这些全新的操作也是体现本作游戏精髓的地方之一。

1、障碍物的破坏

在本作游戏的迷宫中，会出现各种各样的障碍物（石块、石像等）这些东西都是可以使用主人公哈肯的特殊武器来破坏的（打桩机？），在破坏这些挡路的障碍物后还可以得到很多有用的消费性道具。而像蓝色水晶与红色水晶这两种特殊类型的障碍物，则需要达到一定条件（剧情中得到的贵重品）后才可以破坏，与普通的石块相同，破坏这些特殊障碍物后也是可以得到道具的。

2、梯子与藤条的使用

关于梯子与藤条，同样是本作游戏中的一个亮点。在迷宫中当遇到有高低差的地段时，就需要通过这两样东西来进行移动了。具体的操作方法为：当主人公来到梯子或藤条前后会出现提升，然后按住A键就可以使用了，需要注意的是，在梯子或藤条爬到一半时，如果松开A键就会滑落下来……而在游戏中后期的时候，默写需要爬行的地段会出现断开的梯子或藤条，此时就需要灵活地使用“抓”与“松”来前进了。看似虽然很简单的操作，但在某些特殊的时候，如果不能熟练掌握的话，还真是能急出一身汗来（主要是指那宝箱的时候……）。

3、小心特殊地形

在本作游戏中的迷宫内，除了普通的通路外，还会出现比较特殊的地形，如喷火的装置或是有毒的水坑等等。当主人公与这些特殊地形相接触后，就会大幅减少队伍中全员的HP值，如果持续接触的话，HP也就会持续下降，不过下降的底线为1，并不会因此而GAME OVER。（其实游戏中此类的陷阱还是非常容易就可以通过的，不过脑残人士除外……）

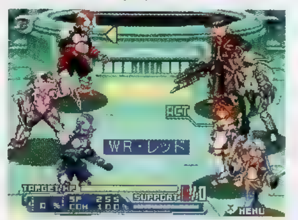
廖承	小编形象中库巴的最不像人型了，莫非库巴编辑性格很凶猛？（库巴：画师问我要萌还是猛，我说来个猛的吧。）
读者资料	男，27岁，武汉市东湖高新区武大科技园创业楼，430223，QQ6982145

战斗画面中各项数值的意义

在本作游戏的战斗画面中，存在着如COM、SUPPORT等许多的参数项。首次接触的玩家一定会感到头昏脑胀吧。下面就来为大家具体说明一下。

首先来看上屏，屏幕最下角左边第一个槽是必杀技槽。此槽会根据战斗中我方角色做出的动作来相应的增加，当积攒到MAX，也就是100%后，我方的任意一人就可以使用必杀技了。使用完后必杀技槽会归0，然后继续积攒。

接下来看必杀技槽右边，从上至下依次为HP、SP、COM。HP相信没人不知道吧，就是角色的体力，HP降低为0后也就意味着该角色的死亡。SP是精神力，在战斗时使用精神指令、特殊技、援护攻击时都会相应的消费掉一定的点数。而最后一个COM则是非常重要的一项参数，战斗中我方角色使用普通技以及特殊技时都会消费相应的COM点数，只要COM点数足够，我方角色就可以最大限度地使用连续技对敌人造成重创了。另外，COM在每个回合角色行动时都会回复一部分（30%）。



最后来看SUPPORT，也就是援护攻击。在游戏的初期SUPPORT没有任何作用。但随着剧情的展开，我方队伍逐渐扩大到4人以上后，在战斗中就可以使用了。SUPPORT后面的数值为每个角色可以呼唤援护的次数，被呼唤的角色都是没有直接参加战斗的后援角色，而呼唤的顺序是非常简单的无限循环型。援护攻击不但可以增加对敌人的伤害，还能增加必杀槽的积攒值，不过要想使用援护攻击需要消费参战角色一定量的SP。另外，如果玩家操作技术不是很好的话，在使用援护攻击时，会有较大的几率被敌方强制回避，然后遭到反击……最后提示一点，援护攻击不一定非要在参战角色的攻击技完结后使用，而是随时都可以呼唤援护攻击，至于具体的时机，则成为了本作中最有研究价值的地方。

攻击时各个名词的意义

在我方角色发动攻击时，会出现许多的名词，同样会令玩家们陷入混乱状态……下面就来为大家讲解一下这些名词的具体意义。

游戏中出现的名词共有5个，分别是CRITICAL、GUARD、MISS、BLOCK、RESIST。先看第一个CRITICAL，即会心一击。当出现此名词时，就意味着角色所使用的招式对敌人造成了比基本伤害值更大的伤害，而伤害的数字也变为白色。



接下来看GUARD，在我方角色对敌人发动攻击时，如果敌人防御成功，则会显示出该名词。此时我方角色使用的招式对敌人的伤害值仅为基本伤害值的50%。伤害的数值会显示为黄色，很容易辨认。

MISS就很容易理解了。当我方角色使用的招式被敌人回避后就会显示出此名词。不过，在本作中MISS并不是意味着“完全回避”，而是将伤害值减少到正常情况下的30%！举个例子，比如说哈肯的究极必杀技“暴走亡灵”在被敌人MISS的情况下还能保证有1万点以上的伤害……如果敌人MISS成功的话，伤害值则显示浅蓝色。

下面来看BLOCK。与GUARD类似，都是表示敌人防御成功的意思。不过，不同的是，GUARD表示的是被我方角色击飞后的防御，而BLOCK则表示我方角色使用的技能几乎就没有打到敌人，其伤害值只有正常情况下的10%。在游戏中、后期的敌人几乎都会BLOCK。要想破解BLOCK，则只有在最短的时间内使伤害值达到一定程度，就可以将敌人击飞了。而当我方角色在连击过程中使敌人落地的话，则BLOCK还会再开。另外，使用精神指令“直击”的话，可以无视一次BLOCK。

最后一个是RESIST。在敌方的角色中，有部分是对某种异常状态具有免疫能力的，当我方角色对其使用附加异常状态的精神指令时（如“毒舌”等），如果显示为RESIST，即代表附加异常状态无效。

傳航	DVD中最好附送《银魂》动画，游戏压缩包，小编生活照……（库巴：动画很占地方的，不实际，生活照很贵的，不可能。）
读者资料	男，16岁，重庆市沙坪坝区第一中学陈家桥分校区，401331，QQ346396751

世界观设定

本作游戏是以“无限的边境”（Endless Frontier）中的各个世界为舞台，展开的冒险故事。而这个“无限的边境”是由机械技术发达的科学世界、剑与魔法、鬼与妖怪等生物构成的幻想世界等各种不同的世界构成，通过时空之门连接在一起的奇异空间。下面就为大家具体介绍一下本作中各具特色的6大世界。

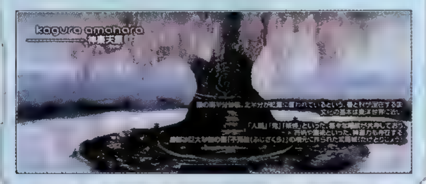
Lost Herencia

机器人与大型战舰等机械类科技异常发达的世界。在这个世界的中央地区建设有一座大型的繁华都市“特雷迪鲁·修塔特”。除此之外，整个大陆几乎就是荒野一片了。在大片的荒野中遍布着宇宙战舰等飞船的残骸，这其中也包含着大量来自异世界的技术。而挖掘这些技术，进行再利用，也成为了这个世界居民的主要工作。另外，在特雷迪鲁·修塔特北部的荒野中，还存在一艘超大型战舰的“残骸”，与其它残骸不同的是，这艘战舰的动力源还没有被损坏，对于这艘充满了“价值”的战舰，众多的财宝猎人竞相来到了这里……



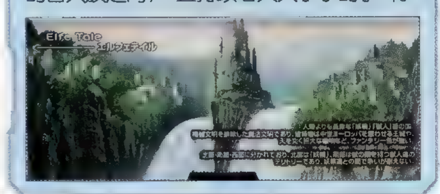
Kagura amahara

Kagura amahara写成汉字就是:神乐天原,这是一个充满了东方文化气息的世界。神乐天原的南半部分开满了樱花，而北半部分则是红叶遍地。人类、鬼、妖怪等种族就共同生活在这个春天与秋天巧妙的融合在一起的“浪漫”世界中。以符术、灵术等神秘力量构建起来的神乐天原的首都“武酉城”，被建在了巨大的不死樱树的根部。



Elfe Tale

由拥有远远超越人类寿命的妖精与兽人共同组成的世界。在这个世界中，没有现代世界中的机械技术，取而代之的是幻想世界中的魔法知识。还有，Elfe Tale的王城等建筑物与现实世界中,中世纪欧洲的风格很相似,在此基础上搭配了各种体型巨大的植物后,幻想风格更加的强烈了。另外,生活在Elfe Tale北部的妖精族与以Elfe Tale南部为据点的兽人族之间,一直持续着大大小小的争斗。



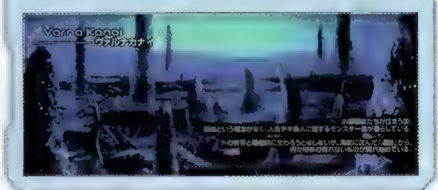
Dune Polis

Dune Polis是一个位于Elfe Tale内的特殊“世界”。更加确切一点说，Dune Polis位于Elfe Tale的西部。这里是个被沙漠所覆盖，荒无人烟的地区，妖精与兽人也很少接近这里。但就在这个荒凉的土地上，有人建造了一个酷似猫型的超级巨大战车——甲伊亚·玛卡斯号。而建造者的后代们就在这艘巨型战车“背部”上建立起来的都市中，过上了和平、安逸的生活。



Varna Kanai

由水螅族生物构成的海洋世界。在Varna Kanai中没有陆地的概念,整个世界都被海水所包围。生活在这个世界中的生物主要是人



鱼与半人鱼。虽然Varna Kanai的居民主动的与其它的世界断绝了一切联系,但下沉到海底部的遗迹中却出现了某种未知的外来生物……

Formido Heim

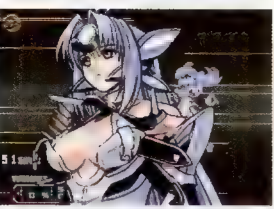
与海洋世界Varna Kanai相对的便是天空世界Formido Heim。在这个位于遥远的天空之上的空中国家中,生活着被称为“恶魔”的怪物们。在过去的历史中,恶魔们曾经数次大规模的向地上世界发起侵略战争,至于具体的结果则无人知晓……现在通往天空世界Formido Heim的空间之门已经被彻底封锁。



序章

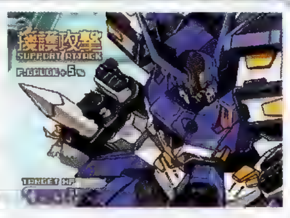
进入游戏后，男主人公哈肯（ハーケン）与部下阿信（アシェン）两个人进入到了一艘名为麦提艾拉（マイティエーラ）的宇宙战舰的残骸中调查，本作故事由此展开……

一路向前行进,不久就会发现一个红色的圆形机关,那是用来存档的东东。行进过程中的大、小石块都可以用主人公哈肯的“打桩机”来击碎（汗……）。由于游戏中部分石块内隐藏着道具,或者隐藏着宝箱，所以大家在遇到石块的时候一定不要忘记将其敲碎哦。



当哈肯与阿信走到一扇门(LV0？)前后,发生剧情事件。随着阿信启动DTD模式,想起了ASH TO ASH的背景音乐(让人不禁想起了拉米亚……)。看完剧情后继续向前，来到LV1的大门后故技重施，可惜这次玩不转了……从右侧前进，当打开一个蓝色的开关后，进入到左边的房间内，发生剧情事件,乳牛……、不，是楠舞神夜加入我方队伍（同时得到了打开LV1大门的钥匙）。

继续向前行进，不久就来到了LV3的大门前（这里是游戏后期才能来的地方），然后进入蓝色装置旁边的门,向前走不久就会发生剧情事件，开始BOSS战。



游戏中的第一次BOSS战，非常简单。敌人是两只小强（是两个强化兵……），集中消灭一只后再虐剩下的即可。战斗胜利后发生剧情事件，出了麦提艾拉后，进入旁边的我方母舰。剧情过后哈肯一行人开始动身前往大都市特雷迪鲁·修塔特（トレイデル·シュタット）。

废弃飞船

出了母舰后向上前进，在分岔路左边的时空之门正处于不安定状态，现在还不能使用。向右方前进，不久后就到达了大都市特雷迪鲁·修塔特（トレイデル·シュタット），进入城市后来到了哈肯父亲乔恩（ジョーン）的办公室，一番交谈后哈肯等人决定了下一个目的地神乐天原。

出了特雷迪鲁·修塔特后向上前进,不久就能看到一艘废弃的宇宙战舰残骸,众人决定前去探索一番……进入后,还是一路向前,然后向右前进,通过一个梯子后进门。继续前进后来到一个满是梯子的地方，在爬行的过程中会遇到断开的地方，此时需要先松手后再看准时机抓住下面的梯子。

经过了一路漫长的爬行后打开了电源开关，此时就可以乘坐电梯了。下了电梯后向右会有一个储存点，继续向右前进，来到最里边后发生剧情，BOSS战。本战还是小强，不过比上次多了一只。还是老办法，用集中攻击战术，当我方HP不足时，注意用楠舞神夜的精神指令“爱”来回复，或者使用回复药也可以。战斗胜利后原路返回，走出来后向左前进，通过时空之门前往神乐天原。

神乐天原

来到神乐天原后，直奔“武西城”，绕了几个大圈后到达目的地。发生剧情事件后楠舞神夜脱离队伍。“武

酉城”中的装备不错，该换的就换吧，顺便补充一下回复系道具。休整完成后进入不死樱祭坛，在最上方找到了楠舞神夜，一番对话后，乳牛重新回归……

出了“武酉城”后，从右上方前进，路上会有遇到地藏，拜祭一下可以得到回复系的道具。

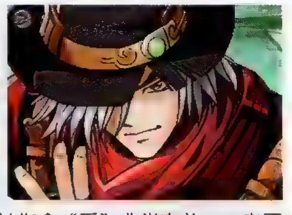
绕了半个圈后来到了灭魏城。进入后是一片宽阔的场地，在左侧位置有一个储存点，而储存点的斜上方也有一个地藏，这个地藏可以无限补充HP与SP，如果此时大家觉得等级不够的话，就在这里练级顺便攒路费吧……

灭魏城内的黄色罐子可以调查，内有道具哦。一路前进，当破坏4块大石头后，可以打通一条密道返回储存点进行补给并存档。之后继续向内部前进，走下楼梯后进入左边的洞口，进去后发生剧情事件，锡华姬加入我方队伍。看完剧情后继续前进，不久就遇到了BOSS琥魔。此战的难度比之前有所增加，琥魔会使用敌全体攻击，另外她放出的必杀攻击也有秒掉我方一人的可能。战斗时不要吝惜回复道具，在灭掉琥魔的两个守卫前，尽量保证我方的HP都为全满状态。当只剩琥魔一人时就略显轻松了，只要注意回复，胜利是早晚的事……

战斗胜利后，走出灭魏城，向左前进，走到桥边后进入龙寓岛。进入龙寓岛后发生剧情事件，之后进入“里玄武”继续看剧情……看完剧情之后，神乐天原的旅行就此告一段落，哈肯等人决定前往下一个世界——艾鲁非迪鲁（エルフェテイル）。

エルフェテイル北部

从龙寓岛出来后，向左进入时空之门，来到了艾鲁非迪鲁北部地区。向前行进不久后就达到了目的地艾斯比纳城（エスピナ城），在进入发生剧情事件。进行完补给整备，之后出城，再次发生剧情事件，原路被红色水晶封锁……哈肯等人只好从左侧向上前进，不久后就来到了米拉碧利斯城（ミラビリス城），进入后需要将四个石像都破坏后才能继续前进。注意一点，其中右边有一个石像是需要哈肯用打桩机手动来破坏的。继续向里走，来到一个貌似棋盘的地方，将最上方的一个石像击碎后，红衣小魔女キュオン出现，进入BOSS战。此时的我方的战力不足，对付这小妮子还是比较困难的。不过只要我方药品充足，就慢慢的打持久战了。特别提示一点，乳牛的精神指令“爱”非常有效，一定要最大限度的使用。



战斗胜利后，从キュオン所在的位置进入下一层。向前行进不久后就会遇到沙夜，一番对话后继续前进。在路过一堆雕像时其中会有一个是固定战斗，如果HP不足的话，最好先补给一下。经过了一番折腾后，哈肯一行人遇到了零儿与小牟。狭路相逢勇者胜，一番对话后战斗是不可避免了……此战难度不是很大，毕竟是4对2，我方占有很大的优势。只要注意随时补给即可。战斗胜利后继续前进，在将3个小冰柱子都推下后，就有新的通路了。由于继续前进会有BOSS战，建议先返回最近的储存点保存一下。



从新的通路前进不久后就遇到了BOSS W06カルディア。作为阿信的姐妹，这家伙能力还是很强的，如果此时大家的等级不是很高的话，カルディア的必杀就是瞬杀！由于在开始的几个回合内是最为危险的时期，所以回复一定要跟上才行。等就剩カルディア一个后，就好办了。战斗胜利后得到了LV2的钥匙（用来开启麦提艾拉内LV2的大门）。之后原路返回艾斯比纳城，与琥魔对话后从表门出来，前往右侧的Sオリトリス・通路。

Sオリトリス・通路

这个迷宫还是非常简单的。注意一路上会有红色的区域，当主人公踩上后会减HP。一路前进，绕了一个圈子后遇到了人鱼族船长与部下，继续BOSS战。本战的敌人也是4个，开始后先清理2个杂鱼，然后对付副官，最后再收拾船长。只要各类药品足够，并且注意及时回复即可。战斗胜利后估计药品也用的差不多了，此时建议大家先回去补给一下，然后再继续前进，不然前面的战斗很有可能就抗不过去了……、

从与人鱼舰长战斗的地方向右方前进，不久后就见到了OG史上第一世代的PT——黑色亡灵（激动……）。剧情过后开始BOSS战。本战中除

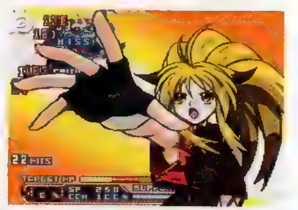
了亡灵之外的2个强化兵还算是比较好对付，在这一过程中亡灵会疯狂进攻，不过，只要补给到位，也还不是非常危险的。战斗胜利后走出Sオリトリス・通路，向下来到了阿布利艾塔城（アブリエータ城）。在城内发生剧情事件后，进行大补给，一番疯狂购物之后出城，向左上方前进，进入艾斯美拉鲁达要塞（エスメラルダ城塞）

エスメラルダ城塞



进入后，从左边的前进，基本就是一条路到底……不久后就遇到了ヘンネ，进入BOSS战。此战的难度比较低，ヘンネ的攻击还达不到将我方队员秒杀的程度，除了初期略微紧张一点之外，等就剩下ヘンネ一人后，就只有被虐的份了。战斗胜利后打开她身后的开关，然后再开启另一个大门的开关。在进入该大门后就会遇到沙夜再次开始BOSS战。沙夜的能力虽然不是很强，但她的招式中多附加异常状态属性，需要注意回复。另外，她还会使用HP吸收攻击，需要注意。战斗胜利后向前走会出现一个分岔路。左右两边各有一只小BOSS（牛头与马面……），这两只小家伙能力比普通杂兵也没强多少，很轻松就可以解决掉。另外，在左上方的房间内放有KOS-MOS一只，建议率先入手……干掉2只BOSS后可以得到打开中央部位升降梯用的控制器ロート・ブレート、ゲルブ・ブレート、フラウ・ブレート与リラ・ブレート。4个控制器都入手后就可以返回开启升降梯进入上一层了。

这里等待大家的是一个又一个的小谜题。在左右两边各有一个谜题，先调查其中一边的镜子，确认谜题，然后按照相应的顺序转动石像，最后再去镜子处确认即可。当左右两边的问题都回答正确后，中间的大门就会开启。为了方便看不懂日语的玩家，这里就公布一下谜题的顺序吧。第一个大门的谜题为：按右、左（右侧）与左、左（左侧）的顺序转动石像。下一个大门为：左、右（右侧），右（左侧）的顺序转动石像。来到最里面，城主多萝西（ドロシー）看到主人公一行偷走了自己



的收藏品KOS-MOS后大怒，BOSS战开始。本战中敌方的实力很强，ドロシー暂且不说，光是杂兵的HP与攻击力就提升了不少……初期就靠大量的药品来死扛吧。一番苦战后终于战胜了ドロシー（她的裙子里到底藏了多少爆弹啊……）。战斗胜利后得到了可以破坏蓝色水晶的武器（贵重品）。出来后向最左边前进，时空之门开启，主人公哈肯一行人又再次回到了开始的大陆罗斯特艾联西亚（ロストエレンシア）。

ロストエレンシア

回到熟悉的大陆后，来不及感慨，向下前进回到母舰发生剧情事件（返回前可以先去趟大都市特雷迪鲁·修塔特补给一下），之后进入麦提艾拉，拿着LV2的钥匙直奔大门而去。在这里等待着大家的是另一个熟悉的身影——白骑士（在本作中它改叫黄昏骑士了……）。本战中敌方杂兵的能力一般，而白骑士却比较棘手，它的速度不但很快，而且还会HP回复。如果大家对自己的连技使用能力没有自信的话，还是多用药来放必杀吧……干掉白骑士后（应该说是击退更为合适……），继续向里前进，在将最里面全部调查一遍之后没有什么特别的收获……



正当主人公一行准备返回时，黑色亡灵与W06出现了（毫无准备的一场BOSS战，被伏击了……）。本战的难度可以说是目前为止最难的了。亡灵与W06两人都很强，不过还是建议先挑略弱的W06来打。虽然亡灵的必杀技可以秒掉我方一人，但只要回复药品充足，还是能挺过去的。战斗胜利后W06再次闪人，不过这回亡灵的运气不是很好，落在了我方手里（被主人公给拖回了母舰……）。回到母舰后，将半毁的亡灵进行了修理，这回它摇身一变成为了我方忠实的仆人……主人公哈肯也习得了新必杀技“究极亡灵飞踢”（对敌方两体进行大威力的连续攻击。很强力的必杀技）。看完剧情后，哈肯一行人决定再次动身前往神乐天原。

神乐天原

来到武西城后的第一件事，就是大补给一下……整理好行李后目标灭魏城。此时灭魏城中的敌人也都换了，借着地藏的无限回复能力，可以在这里适当的提升一下等级，其实最主要的是为了日后的战斗而积攒一下必要的“药费”……

主人公一行人一路前行，来到了第一次与琥魔MM交战的地方，此时琥魔MM已经不在了，取而代之的是蓝色的水晶。将其击碎后向内部前进。不久后就遇到了钢铁的孤狼，古铁（这里它已经改名叫子夜了……）。剧情过后自然还是BOSS战。杂兵比较弱，这里就不再废话了。古铁与白骑士的特性正好相反，没有能力回避我方攻击的它，只有依靠自己强大的重量来抵挡了（一套连击下来，这家伙居然纹丝不动……）。战斗时哈肯的新必杀“究极亡灵飞踢”是绝对的主力，不要吝惜，能使就使吧。一番苦战后终于击退了孤狼同学，我们则要继续前进。由于里面还是BOSS战，建议先返回存储点保存一下以备不测。

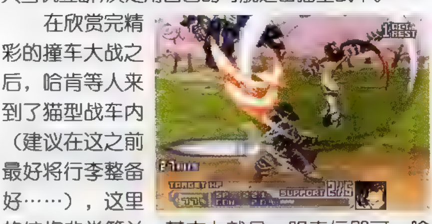


在最里面等待着哈肯一行的是鬼族猛男守天以及沙夜两人。一番对话之后，BOSS战再开。本战中锡华姬会强制出击，如果一直是让她坐板凳的话，这里可就会遭报应了哦……战斗时，还是先灭杂兵，之后就是守天与沙夜二选一了。无论哪个都可以，但切忌不要同时攻击。战斗胜利后，继续前进，打开开关后乘电梯来到下层，将岩石击碎后出现一条密道，一路通向了地藏所在地。在保存并且回复后再向出口前进，因为这里已经有人等候主人公一行多时了。

此次的BOSS是楠舞神夜的师傅，女忍者乙音姐姐以及3个杂鱼忍者。乙音的能力不算是很高，不过她的回避率实在是……还是用哈肯的究极亡灵飞踢来解决吧。战斗胜利后就可以返回我方的母舰了。

デューネポリス

当哈肯一行人回到母舰后发生剧情，母舰启动直奔沙漠大门而去。面对坚固的沙漠大门，我们的母舰展现出了它强大的实力，一击就将大门撞了个粉碎。下来后，哈肯一行人从左边前进，不久后就会看到之前交过手的人鱼族舰长一行，她所在的位置就是通往海底世界的大门（现在还不是去的时候……）。与人鱼舰长打过招呼继续向上前进，刚走两步就看到一艘巨大的猫型战车。哈肯等人当机立断，决定用自己的母舰追击猫型战车。

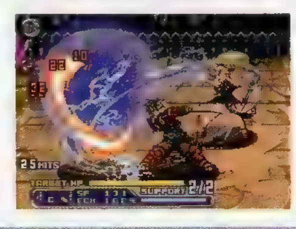


在欣赏完精彩的撞车大战之后，哈肯等人来到了猫型战车内（建议在这之前最好将行李整备好……），这里的结构非常简单，基本上就是一路直行即可。哈肯等人走了没多久就遇到了狼男ルボール与琥魔MM。本次的战斗是4对4，非常公平。收拾完两个杂兵后，建议先打狼男，毕竟琥魔的能力比较低，干掉了ルボール之后，再慢慢的虐她……战斗胜利后继续前进，在经过一番上上下下的折腾后，终于见到了猫型战车的老大外加红衣骷髅一只。本战的难度也不算是太高，骷髅的身体很沉很沉，所以猫男就成了优先攻击的对象（主要是由于猫男的攻击力也不比骷髅差……）。战斗胜利后可以得到大量的道具，之后进入猫型战车中的都市，发生剧情事件（猫男原来是个变态……）。在补充好药品后，就可以前往ドゥルセウス封墓了。

ドゥルセウス封墓

在剧情过后哈肯一行人下了猫型战车，来到了ドゥルセウス封墓中。前行不久就会来到一间墓室，左右两边各有3个石棺，在刚进入后中间的大门上会有红、蓝两个灵魂随机飞到一个石棺中，此时需要记住红、蓝灵魂飞进去的位置，然后来到楼上推动相应的石柱砸碎下面石棺，把灵魂放出来。需要注意的是，如果砸错了石棺的话，里面会飞出白色的灵魂，当主人公从楼上下来的时候灵魂就会飞过来找主人公算账了（即，强制战斗）。当经过2次强制战斗后，红、蓝灵魂就会飞回原位，中间的大门也随之开启。

哈肯一行人继续向里面前进，不久后就再次遇到了红衣小魔女。此时我方的综合实力已经是今非昔比了，开始后先清理杂兵，基本上3个回合后就只剩小魔女一人了，哼哼，虐之……战斗胜利后继续向前，里面会有很弱的放火装置，掌握好时间差就可以非常简单的通过了。接下来的储存点后面会有两个暗道，用打桩机来破坏吧。通过隧道后再次开



陈苗	猴子：似乎总在找香蕉。翔武：似乎总在找茬。库巴：似乎总在找公主。（库巴：你似乎总在找便当。）
读者资料	男，17岁，湖北当阳市二高，444100

始BOSS战。此战就不多说了，非常简单。从现在开始，我方队伍的用药量也明显有了下降。

战斗胜利后继续前进。一路上需要推动石柱来打开新的通路。走到最内部后，哈肯等人遇到了T-ELOS。本战的难度略有提升，毕竟对手是曾经拆掉过KOS-MOS的家伙。而T-ELOS带来的两个杂兵也非常强，尤其是攻击力。如果RP不好的话，我方MM们随时有可能挂掉。当挺过了初期的几个回合后，形式开始逆转，之后用不了10个回合就能干掉T-ELOS了。战斗胜利后原路返回，乘坐猫型战车返回沙漠入口，准备前往下一个目的地海底世界ウィルキュアキント。

ウィルキュアキント

从沙漠的入口出发向左前进，来到人鱼族舰长所在的港口，发生剧情事件。之后哈肯一行人乘坐着人鱼舰长的潜水艇前往ウィルキュアキント。在潜水艇上补给完后，就可以进入海底遗迹了。这个遗迹迷宫中需要大家击碎石块来让平台移动，而平台移动的方向正好是与击碎石块的方向相反(即,击碎上面的石块,平台向下方移动)。



一路向遗迹内部前进，途中还需要爬行一段……在经过一个存储点后，人鱼族舰长以及副官追了上来……面对不知是何原因被迷失了心智的这些白痴，我们只好用究极亡灵飞踢来让他们清醒一下了。很简单的BOSS战，除了舰长姐姐的必杀攻击还算是有点威力之外，算上副官，其它3人都是杂鱼。战斗胜利后建议先保存一下，之后一战的难度会有本质性的提高……

哈肯等人继续向遗迹的深处前进，而此时钢铁的孤狼与白银的坠天使已经在这里等的不耐烦了……相遇后话没多说即进入战斗。子夜与黄昏都会HP回复，黄昏除了单体的必杀攻击能够秒掉我方一人之外，还算是威胁不大，但子夜加上热血后的全弹发射可就不是闹着玩的了……综合来看，还是子夜更为强大一些（毕竟原作中也是这样嘛），所以建议大家先攻击它。另外，战斗时防御系的铁壁、不屈等精神指令千万不要吝惜，能使就使吧。当成功击破这二位后，发生剧情事件,亡灵现身改写了它们的AI程序，将其收编到我方队中,哈肯也习得了终极必杀技“暴走亡灵”。

获得新的力量之后，哈肯等人来到了遗迹的最深处，等在这里的竟然是……夺魂者！海底遗迹的最后一场BOSS战，夺魂者的能力虽然很强，但4对1的战斗，我方明显占有很大的优势，并且哈肯已经习得了终极必杀技，正好在这里可以小试一下(早涝保收，至少50000点以上的伤害)。面对暴走亡灵的强大力量，夺魂者那区区20000点的HP回复已经算不上什么了……不出数个回合，战斗结束。胜利后夺魂者闪人，哈肯用人鱼族舰长送来的炸弹毁掉了巨大红色水晶，并成功取得了其中的一部分。任务完成后原路返回潜水艇后，再次回到了陆地上。在看完剧情后前往エルブェテイル南部，向左前进再次来到エスメラルダ城塞。进入后一路向前来到ドロシー处与其对话，发生剧情事件。看完剧情后哈肯得到了可以破坏红色水晶的武器（之前迷宫中的许多宝箱现在都可以去拿了……）。

フォルミッドヘイム

哈肯一行人击碎了挡路的红色水晶来到了エルブェテイル北部。目标就是先前无法进入的キュアモス树（注意，由于进入后就无法再随意返回了，出发前一定要将药品补给充足）。进入后来到了比较诡异的空中世界フォルミッドヘイム。

哈肯一行人一路向左前进，在进入房间后会有储存点以及回复HP与SP的装置(等级不够的话，就在这里练级吧……)。保存记录后上楼遇到ドロシー与ルボール两人,战斗又是不可避免了。在我方的男主人公哈肯习得究极必杀技“暴走亡灵”之后，战斗的难度有了极大的下降。ドロシー与ルボール随便挑一个攻击即可，只要不吝惜相关药品，非常轻松就可以搞定。

战斗胜利后下楼继续前进（此时可以先将左侧的石柱推开，返回存储点补给），拐了几个弯后进入下一个房间，此时琥魔走了进来，看到我方暴走亡灵的威力后，她聪明地选择了休战，并为我方药品提供



补给……补充完后继续向上前进，开始第2次BOSS战。

本战中的敌人是沙夜与属下毒牛头&毒马面。战斗时除了会消费几个回复系道具外，没有任何难度，暴走亡灵伺候即可……战斗结束后继续前进。再次绕过一个大弯后来到了一个绿色的飞船残骸处，正当哈肯一行人准备进入仔细调查一番时，W06与T-ELOS出现了。W06与T-ELOS虽然很强大，但此时我方已经有了究极的必杀……初期还是略微危险一些，毕竟对方也是4个人。等清理完2个杂兵后，建议优先攻击T-ELOS，W06比较弱，留到最后慢慢虐吧。战斗胜利后T-ELOS再次闪人，而W06经过连续的战斗终于支持不住，完全沉默了……经过调查后，哈肯等人得到了开启中央区域大门的钥匙。

原路返回，用钥匙开启大门后继续前进。首先将左、右两边通路的开关全部打开，这样中间断开的路就连接上了，之后从中间通路向上前进遇到了猫型战车的老大（BOSS战前不要忘记保存记录哦）。此战很有气势，猫老大一人单挑我方4人。他的实力自不用说，必杀攻击秒掉我方MM那是很正常的事情。尤其是在HP不足50%的时候，它会疯狂的使用挂上多个精神指令的必杀攻击……不过，只要随时进行回复也还不是很严重的问题，而哈肯的热血+暴走亡灵自然是制胜法宝。另外，如果小牟也参战的话，就每回合给哈肯来一个“式占”吧，说不好什么时候就占出个“魂”或“奇迹”之类的……



战斗胜利后破坏掉两边的大石柱，继续向前行进。这里的石像有很多，其中有道具也有敌人，赶上哪个就要看RP了……一路边敲石像边前进，不久后就能到达电梯处。上电梯后马上就是BOSS战。这次敌方为红衣三人组。骷髅老大是最强的，优先处分吧。最后剩下个小魔女来慢慢虐……战斗结束后得到了开启麦提艾拉LV3大门的钥匙。

在这里的任务已经结束，哈肯一行人又原路返回到了地上世界。一路向下再次通过时空之门回到ロストエレンシア，在大都市特雷迪鲁·修塔特整备好后就可以前往麦提艾拉内的LV3大门了。进入到LV3设施内部后发生剧情事件，紧接着夺魂者出现，并带来了两个主人公哈肯的复制体。本战中开始时还是有点难度的，主人公哈肯的复制体除了攻击力以外都不算高……但一出手，我方的乳牛等人就有挂掉的可能。所以集中火力尽量在3个回合内将2个复制品解决掉吧。至于夺魂者，与上次相比倒是没有什么太大的变化，胜利是早晚的事。

战斗结束后返回母舰发生剧情事件，之后哈肯等人决定再次前往神乐天原。

神乐天原

主人公哈肯一行人通过时空之门再次来到神乐天原后，目标只有一个，那就是武酉城。来到武酉城后发生剧情。然后前往不死樱祭坛。进入后一路向前行进，不久后就碰到了琥魔，不过这次她好像忘记了我们的暴走亡灵的存在……开始BOSS战。还是那句话，我方哈肯的暴走亡灵那是究极的强，通过这一战相信她会永远记住这个事实的……



战斗胜利后，继续向内部前进。经过一路绕圈后，走到了外面。然后一路向左，看到一大片黑色的藤条后，爬上去就会进入BOSS战。本战是有头有脸的4位，不过除了乙音之外，剩下的那3位都不值得一提。战斗胜利后楠舞神夜留了下来，哈肯等人则返回了母舰。看过大段剧情之后哈肯终于忍耐不住，又跑去武酉城的不死樱祭坛将乳牛抢了回来……作为代价哈肯等人则必须要杀进一起罪恶的根源——原生种的老巢……

下一个目的地是位于大都市特雷迪鲁·修塔特上方，通往神乐天原的时空之门右方的那艘废弃的宇宙战舰残骸。进入后一路前进，在到达传送门前后会发生剧情事件。之后从右侧下楼，在准备进门时，突然出现了4只乳牛（好的东西是早晚要被量产的……）与主人公哈肯的复制品相似，这4只乳牛除了攻击力还算可以之外，其它方面是很弱很弱地。战斗胜利后就可以打开电源开关了。

哈肯一行人乘坐电梯上去后，一路向右来到了控制室，发现能源开关是关闭的……出来乘坐另一部电梯下去将两边的能源开关打开后再次返回控制室时，沙夜与T-ELOS出现了，并且还带来了零儿与小牟的复制品各一只。战斗开始后如果不能很快的将这两个复制人击倒，我方的危险

余晓阳	一群猥琐的小孩和一群天真的老人所组成的，世上最神秘的团体。（库巴：神秘哦~神秘哦~）
读者资料	男，20岁，重庆市渝中区解放西路66号，400012，QQ303458131

程度将会随之增加。另外，由于本战中KOS－MOS与零儿是强制出击的，大家之前要是让她们一直坐冷板凳的话，那遭报应的时候就到了(这已经是零羽第2次遭到报应了……)。战斗胜利后，此2人居然安全无恙，一番对话后，就为了日后的续作回去做准备了……



此时已经没有人能够阻止主人公等人了，于是哈肯按动开关，将通往原生种所在的空间打开。

终章

虽然通往原生种所在地的空间是打开了，但那个位置却不是随便就能进去的……此时主人公哈肯灵机一动又想到了自己的“万能母舰”，于是与众人一起飞奔回去，开着母舰以发炮的太空船残骸为跳板，一口气冲了进去（进去之后就不能返回了，而且还没有存储点，所以千万记住要整备好一切并保存记录后再进去哦……）。

进入这个异空间后基本上就是一条路走到底，边走边BOSS战。哈肯等人没走多久就遇到了前来迎接的夺魂者与原生种一只，第一战开始。由于原生种的能力不如夺魂者，所以建议先用精神力+必杀技来灭掉夺魂者吧。战斗胜利后，继续向前，马上就有第2批人来迎接哈肯一行了。这次的敌人很有趣，是被原生种复制的亡灵、古铁与白骑士……前些次对付它们的时候确实很棘手，不过现在已经不一样了，因为我们有究极的必杀技“暴走亡灵”……3架机体里古铁应该是最强的，优先解决吧。其次可以灭掉它的好搭档白骑士，最后再收拾亡灵。战斗胜利后，继续向前，这回没有迎接的人了(因为只剩下原生种老大一人了……)。

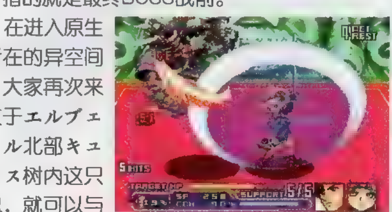
经过了漫长的二十余个小时，终于迎来了最终BOSS战。战斗开始后的阵容就是我方占有绝对的优势（4对1），原生种老大的能力虽然很强，但就凭它一只，也是没有什么作为的……战斗时只要将能用的精神力都用上（药品也算上),5个回合之内将其灭掉也是件很轻松的事情。在将其击破的同时，它居然来了个强制性的HP大回复,不过同时我方的主人公哈肯也放出了个人必杀技，就这样一切都结束了……游戏的通关结局还是比较搞笑的，大家慢慢欣赏吧。另外，在最后的画面居然显示出……!?



游戏研究——隐藏BOSS

本作中的隐藏要素实在是不多（其实只有一个而已……）。大家还记得在エルブェテイル北部的キュアモス树吧。在第一次进去时曾经遇到一个无法进入的传送装置，大家如果在当时返回的途中进入的话，就会发现有一个灵魂状的物体以及它身后放的一个宝箱。与其对话，它就会说，现在还不是时候,你以后再来吧……而所谓的“时候”指的就是最终BOSS战前。

在进入原生种所在的异空间前，大家再次来找位于エルブェテイル北部キュアモス树内这只灵魂，就可以与其交战了。这只变异的原生种能力要比最终BOSS强出不少。战斗时甚至不用必杀技都能秒掉我方一人。而它要是用了必杀技，即使我方使用了精神指令“铁壁”也无法防御它那致命的一击……不过好在它一回合只能回复1万多的HP，只要药品充足，即便只用暴走亡灵来死撑，早晚也能获得胜利（前提要求RP不能很低，如果每次被打死的都是哈肯的话……）。战斗胜利后就可以开启它身后的宝箱了，究极武器Z · 0剑入手，不过唯一的遗憾是没有追加新必杀天上天下念动爆碎剑……



玩后感

本作游戏的地图场景等画面相对比较粗糙，迷宫设置也是异常简单，大部分几乎都是一条路走到底。不过，仅凭这些还真不能称本作就是个失败品。游戏中继承机战OG原作的机体与BGM，爽快感极强且又具有很高研究价值的战斗系统等要素绝对能掩盖住前面所说的不足!还有，个人觉得本作中的BGM确实很赞，从游戏刚开始时，剧情事件放出的那首ASH TO ASH，到迷宫中的摇れる心の炼金术师，这些原作中经典的BGM一次又一次的引起了共鸣。

战斗系统在游戏初期略显单调，但随着我方队员的加入、以及角色等级上升后普通技的追加，其组合方式也变得多样化起来，游戏的乐趣自然也就显现出来。总之一句话，对机战OG系列无爱的人，可能会觉得本作是个很垃圾的游戏，但本作却是机战犯们不可错过的一款优秀作品！！

攻略研究

VALHALLA KNIGHTS 2

ヴァルハラナイツ2

瓦尔哈拉骑士2

RPG ●MMV ●2008年5月29日 ●1-2人/5040日元 ●448KB

《瓦尔哈拉骑士2》是由曾开发过《天诛参》的有限会社K2制作，MMV公司所推出的带有动作冒险要素的角色扮演游戏，你将在广阔华丽的幻想世界中，创造专属自己的角色，挑战无穷万化的迷宫，体验正统派RPG作品的乐趣。 ■文/天幻茶馆 和辉 ■协力/露琪

瓦尔哈拉的英灵传说再度展开！

基本操作

按键	说明
方向键	视角转换
类比摇杆	控制移动
△	呼出菜单
○	确定/攻击
×	取消/特技
□	蹲下/必杀
L	战斗指示
R	重置视角
SELECT	切换角色
START	地图缩放

种族介绍

刚开始进入游戏的时候，要创建出一名作为自己分身的角色，最初总共有人类、霍比特人、精灵、斗士、矮人5个种族可供选择，到了游戏中后期还会增加两个特殊的强力种族。不同的种族除了外形特征有所区别之外，默认的初期分配点数也不尽相同，所以根据自己的喜好来选择吧（男女两个性别倒是没有什么明显的差异）。

人类（人间）：平衡型多面手，没什么优势也没什么缺陷的中庸型种族。

霍比特人（ホビット）：擅长弓及远距离武器，行动速度很快的正太萝莉种族。（–_,–）

精灵（エルフ）：擅长魔法，适合援护攻击的智慧种族。

斗士（アカトキ）：肉搏近身战取向，僧侣的最佳搭配职业？

矮人（ドワーワ）：武器近身战取向，善于使用高攻击力武器的种族。

角色能力



体力	影响HP和近身武器的攻击力
知惠	影响MP和魔法攻击力
抵抗力	影响魔法防御力和异常状态
生命力	影响HP和防御力
素早さ	影响角色的回避率
器用さ	影响远程武器的攻击力
运	影响所有能力的成长



职业技能

职业从上至下依次是：战士、法师、牧师、盗贼、僧侣。职业的技能,分别在5级、10级、20级觉醒。建议选牧师或近战，然后用初期资金雇佣另一个，构成一攻一守的组合，这样的话前期生存力比较强。

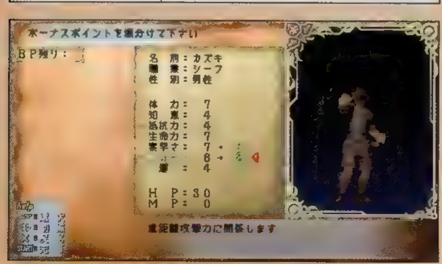
普通职业

战士(ファイター，缩写Fi)	
技能	效果
防御(ガード)	需要装备盾，启动之后可以格挡对方攻击，大幅度降低伤害
狂暴(バーサーク)	启动之后增加造成的伤害，同时也提高受到的伤害
广域化(ワイルドレンジ)	启动之后，使攻击范围化，启动过程中会消减气槽

法师(メイジ，缩写Ma)	
技能	效果
获取(ゲイン)	启动后从附近环境吸收魔法能量回复MP最大值的10%
力量增强(フォースチャント)	启动之后,增加攻击系魔法效果,持续时间内不能移动
魔力还原(リデュース)	逆转智慧和体力的流动

牧师(プリースト，缩写Pr)	
技能	效果
获取(ゲイン)	启动后从附近环境吸收魔法能量回复MP最大值的10%
治疗增强(エイドチャント)	启动之后,增加恢复系魔法效果,持续时间内不能移动
神清气爽(コンフォート)	启动之后，解除沉默和黑暗状态

盗贼(シーフ，缩写Th)	
技能	效果
后撤步(バックステップ)	启动之后，迅速退到后方
嘲讽(アピール)	启动之后挑衅所有敌对单位，使对方进攻自己的几率增加
顺手牵羊(ヴァンディット)	启动之后,击中目标可以获得金钱



↑露琪选择的初始职业就是盗贼。

僧侣(モンク，缩写Mo)	
技能	效果
瞬步(回り入み)	启动之后，瞬移到对方身后(大赞啊)
舍身拳(颈拳)	将目标击飞的强力拳击
集气(气合)	增加气槽量



上级职业

获得转职卷轴后可选择队伍中任意一人(仅一人)觉醒该职业。

魔导士开放条件：教会大厅的魔法师掉落转职卷轴。

魔导士(アンカー，缩写An)	
技能	效果
获取(ゲイン)	启动后从附近环境吸收魔法能量回复MP最大值的10%
迅速施法(クイックチャント)	启动之后，增加法术吟唱速度，持续时间内不能移动
传送术(テレポート)	启动之后，瞬间移动到战场边缘

骑士开放条件：ヘズウード墓地深处的某宝箱入手转职卷轴。

骑士(ナイト，缩写Kn)	
技能	效果
防御(ガード)	需要装备盾，启动之后可以格挡对方攻击，大幅度降低伤害
盾牌猛击(シールドバッシュ)	成功格挡对方攻击时，使对方进入晕眩状态
骑士之魂(ナイツスピリット)	启动之后,复活战斗不能的同伴,作为代价，使自身HP降为1

武士开放条件：妖界的某宝箱或武士怪掉落转职卷轴。

武士(サムライ，缩写Sa)	
技能	效果
瞬步(回り入み)	启动之后，瞬移到对方身后
鬼气姿态(鬼気の构え)	启动之后，使自己的攻击让目标晕眩
会心姿态(会心の构え)	大幅度提高伤害，启动后无法移动且持续消耗气槽，受到攻击就会解除

忍者开放条件：妖界的某宝箱或女上忍掉落转职卷轴。

忍者(ニンジャ，缩写Ni)	
技能	效果
后撤步(バックステップ)	启动之后，迅速退到后方
影缚之术(影縛の术)	使一个敌方目标的移动速度降低,有效时间内自身不能移动
缩地之术(缩地の术)	有效时间内使全队的移动速度上升

术士开放条件：冰川的紫螳螂骷髅宝箱入手转职卷轴。

术士(エンチャンター，缩写En)	
技能	效果
获取(ゲイン)	启动后从附近环境吸收魔法能量回复MP最大值的10%
节能施法(ロウチャント)	启动之后减少法术消耗MP，持续时间内不能移动
致命一击(フェイタリティ)	对目标造成和自身HP等同的伤害，之后自身HP变为1

特殊职业

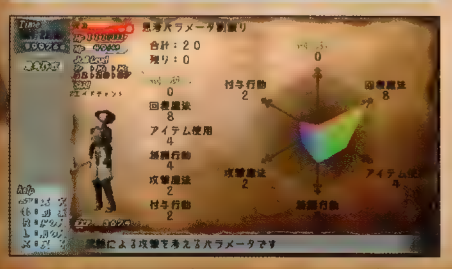
一开始决定种族时两边的阴影是机器人和犬族，游戏初期不可选。

犬族开放条件：任务“ウルフ再び”完成后可招募公犬,任务“わがままな舌”完成后可招募母犬。

卫犬(ガード，缩写Gu)	
技能	效果
远距咆哮(远吠え)	发动之后延长对方晕眩的时间
星星眼(つぶらな瞳)	发动之后使自身不会成为对方目标
舔毛(毛づくろい)	发动之后解除石化、麻痹以外的异常状态

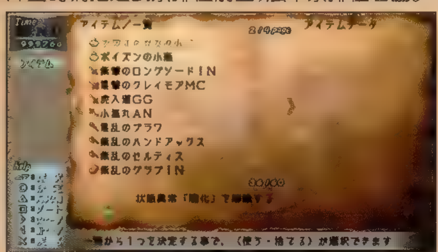
机器人开放条件：任务“改造マニアノ相棒”完成后可招募。

机械(マシーン，缩写Mc)	
技能	效果
修复模式(修复モード)	徐徐恢复HP，发动后不能移动且造成的伤害降低
系统混乱(システム暴走)	有效时间内气槽不会减少，发动后不能移动且造成的伤害降低
推进器(ブースター)	启动之后，大幅提高移动速度





游戏战斗的流程非常快，基本靠AI设定后自动战斗，能力够高的话很多时候自己控制的角色还没出手战斗就结束了。人物随着升级可以获得思考点数，将思考点数以不同的比重分配给不同行为,就能设计角色的行动方式。分配数字越多的行为,发生的几率越高,其中援护行动主要是指使用每个职业特有的技能。所以在设定阵型时请把近战系排在前面,法术系排在后面。



道具方面，身上只能携带60个道具，无论是鉴定过的还是没鉴定过的,而且道具不能堆叠。在道具窗口可以查看物品的效果，以及装备的可用职业。在装备页面还可以设定8个物品袋的存入物品，如果在思考作成中有分配点数给“使用道具”这个行为的话，就要在这里放入道具，否则在战场上是无法使用的。





宿屋 可以休息和记录当前进度的场所。这个系列没有Game Over的设定，团队被全灭后会自动传送到这里，但是身上所带的金钱减半。

道具屋 买卖装备和物品的场所。值得注意的是，这里的商品会随着主线剧情的推进而不断更新。

教会 复活同伴和解除异常状态的场所，不过需要花不少钱。

周文龙	小编们感觉都很有幽默感（恶搞…）对游戏很有爱心，不论什么游戏都能写出令人满意的攻略。
读者资料	男，20，北京市昌平区百善镇善缘小区，81093387

酒场 打听各种情报的场所，在这里还可以查看到一些游戏中的信息。

公会(ギルド) 左边是斗技场，可以随时挑战自己战斗能力的极限；右边则是用来招募同伴、转变职业、接受任务、鉴定道具等功能的重要场所。

仲间 选择“新しく探す”就是花钱招募同伴，雇佣第1名同伴需要花费500G，第2名同伴需要1000G,依此类推；“パーティに加える”是把同伴编入队伍当中，“パーティから外す”刚好反过来，是把同伴暂时移出队伍；“别れる”则是开除同伴，特别需要注意的是，其身上装备的道具不会自动卸下而是全部消失。

职业 第1个选项是转职。初期多转职，每个职业练5级出个技能，不用把一个职业练太高，因为副职升级获得的点数奖励是一样的。第一个职业练高了，就去把副职转上来练，有好处的。第2个选项是觉醒上级职业，不过需要特定的转职卷轴才能使用。

任务(クエスト) “受ける”就是接受任务,完成后再来这里选择“报告する”就能得到任务的奖励，“中断する”则是暂时放弃当前的任务。

鉴定 道具在未鉴定之前是不能使用或装备的，所以初期可以来这里花钱鉴定，等学会鉴定魔法后就可以随时鉴定未知道具了。



↑大本营的地图，游戏中会经常回到这里。

图鉴(コレクション) 在这里可以查看怪物和道具的详细资料。

仓库 存取重要道具的地方，花钱可以扩充仓库的容量。



流程指引



女神之战结束后一千年，圣历1724年。

孤儿院发生火灾，你和一个孤儿院的女孩逃了出来，却被当作异教徒，差点被杀。危机时刻，爱说英语的糟糕大叔出现了。被吓跑的士兵叫来了魔物，第一场战斗开始。因为NPC很强,第一场战斗很快就结束了。

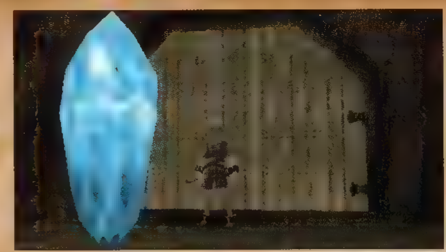
事件之后5年，我们的主角要参加王国的冒险者资格认证了。起床之后先拿床边箱子里的证，然后出门一堆剧情之后，可以开始在主城里逛逛。本作的基本流程同前作类似，就是招募同伴+接受任务的模式。招募的钱随着同伴数量的增多而涨价，最多可以创建18名角色。



首先前往地图上方的王城门口，和士兵说话后进入。进入后，负责试验的官员会给你冒险证和一块石头，然后回来和门口的士兵对话回城区。先出城到市街地，大门口就有个钱箱，小心拿到500G，现在可以去公会开始招募同伴了。建议凑成牧师+近战的职业搭配，否则初期生活会异常艰辛的（这点协力的露琪深有体会 -_-,-|||）。在公会罗嗦完之后，接到第一个任务：王国冒险者认定试验，这个任务需要前往多米尔森林（ドミルの森）。顺带提醒一句，

这游戏死人的代价非常大（复活药非常昂贵），所以宁肯多练级，也不要死人。

到市街地就开始有战斗了，战斗是遭遇式的，可以绕过敌人以躲避战斗。战斗后多数时候会掉落战利品箱子，但是打开的物品几乎都是没鉴定过的，除了白纸卷轴和鉴定卷轴（アナリシスの札），所有未鉴定的掉落品都不能直接使用，必须先鉴定。运气好的话，在森林可以打到鉴定之书（アナリシスの书），可以给法术系职业学会鉴定魔法，以后用1点MP就可以鉴定一个物品。（p.s：每走20步会自动回复1点MP）如果出现银白色的宝箱，就是有机关的宝箱，有盗贼请让盗贼去开（当然不代表没有失败的可能）。如果没有盗贼，就换血最多的人（按SELECT可以改变当前操纵角色）去开，防止被炸死。如果打到安全之书（セフティの书），



可以给法术系学会安全魔法，使用之后可以让箱子的危险等级降一级。

地图上紫色的点是机关，如果打到了搜寻之书（サーチの书），可以给法术系学会搜寻魔法，启动之后会在小地图上显示机关的位置。

冒险者试验完成后就开始在公会接各种任务吧（–v–）。初期的钱很难赚的，挺到有了4个人左右的时候日子就好过了。



全任务攻略

本作很不人性化的地方是每次只能接一个任务，而且在任务列表中无法知道哪些与主线情节相关，只有把当前能接到的任务都做完之后才能继续推进剧情的发展。

Quset 1 王国冒险者认定试验

完成条件： 经过市街地，再到森林，在最深处的门里会看见一个巨大的蓝水晶，然后出现一群怪物后，战斗完直接回程去王宫结束任务。

Quset 2 迷子の子犬

完成条件： 到市街地最右下角的地图找狗，找到时会发生剧情，然后带狗回公会。

Quset 3 絵の具を届けて!

完成条件： 先到道具屋取画具，然后到王城去和卫兵说话，把画具交给他转交。然后回公会领赏。

Quset 4 枯れない花束

完成条件： 到道具屋拿假花，再找御姐同伴包装，最后拿花束到公会交差。



Quset 5 秘药调合

完成条件： 打森林的精灵（ミスチーフ）×20就可以完成。

追加奖励： 再杀森林的飞蛾(ヴェノモス)×10。

Quset 6 キノコ狩り

完成条件： 消灭森林的蘑菇（ファンガス）×20就可以完成。

Quset 7 ビッグマンティス討伐

完成条件： 到冰川和沼地交界的地方发生剧情，可以选择是否让糟糕大叔帮你。打完那只大螳螂任务就结束了。

Quset 8 ロザリーの誕生日

完成条件： 打白鹰和红鹰各10只（冰川、沼很多），打完回宿屋触发剧情，然后到公会报告。

Quset 9 ヘンリーを捜せ!

完成条件： 先到主城喷水池附近找委托人，然后到冰川最右下角找小正太。找到的时候会触发剧情，之后他会说他的怀表掉了，请你打蘑菇找怀表。先打一只红点会闪的蘑菇，会出一个普通的怀表，交给他，他会说这不是他要的；

然后请再找一个红点会闪的蘑菇打，得到真正的怀表，交给他。回主城任务完成，可以到公会招募这个小正太入队（–v–）。

Quset 10 クロヤナギへの手紙

完成条件： 先到宿屋找人，然后到公会，剧情后报告任务，结束。

Quset 11 落し物

完成条件： 为了找寻丢掉的护身符,先到森林。在东南方的小房间内触发剧情，找到了之后回主城剧情，任务结束。



Quset 12 リンドー

完成条件： 到沼地水晶的地方找花。

Quset 13 思い出の水

完成条件： 雪山右下角マーニディル洞穴中部某机械附近触发剧情。

Quset 14 ミタスト讨伐指令

完成条件： 任意地点打怪30只，可以反复接这个任务。

Quset 15 休息の地

完成条件： 在川打30只怪。
追加奖励： 狩猎15只螳螂（マンティス）。

Quset 16 王の休息

完成条件： 在アラカトラ湖打30只怪。
追加奖励： 狩猎蓝螃蟹15只。

Quset 17 娘を捜して下さい！

完成条件： 到沼地有水晶的地方，打少年带的怪。然后回公会剧情，任务结束。

Quset 18 冒险者祭开催

完成条件： 先到王城，出来之后到森林打任意怪总计50只，然后回王城报告。

Quset 19 割れた壶

完成条件： 先到王城，和小画家对话后，去杀冰川的蛤蟆×10。
（注意：不要中途中断这个任务，否则会无法完成，已确认是游戏bug。）

Quset 20 动物保护组合のお愿い

完成条件： 先到宿屋听那个动物保护协会的人碎碎念，需要打沼地的兽人，并带回证明物(斧头)。请打红点会闪的兽人。

Quset 21 动物保护にご协力下さい

完成条件： 一样先到宿屋听那个动物保护协会的人碎碎念。在雪山地图右上角附近,打红点会闪的狼,得到狼牙。返回宿屋交狼牙,任务结束。



Quset 22 求む！研究素材

完成条件：狩猎沼地兽人×15（扛斧头的）。
追加奖励：再狩猎巨人×10。

Quset 23 ウルフ再び

完成条件：到雪山最右边的地图，最右边一块区域触发剧情。之后去酒场，回公会交任务后，可以建立公狗角色。



Quset 24 わがままな舌

完成条件：到雪山右下角的マーニディイル洞穴，打黑老鼠×20。然后回宿屋。

Quset 25 雪山捜索依頼！

完成条件：到雪山水晶的地方（第一个地图转右，中间门进去），会碰到神秘男子。和沼地水晶那时一样召唤怪物出来，打败后救下女孩，回公会完成任务。

Quset 26 果たし状

完成条件：到市街地最右下角区域触发。听了一堆剧情之后，回公会交任务。

Quset 27 ムサシの情报

完成条件：先到酒馆和多出来的女人对话，然后在教会的大厅讲台附近打一个红点会闪的有翅膀的怪物，出特殊道具后回公会交任务。



Quset 28 私がムサシです

完成条件：到沼地第二个地图连接那个小岛的地方触发剧情（那个把人拖走的镜头也做得太烂了吧……），之后回来酒馆会听说一些关于ムサシ是往昔的剑圣的故事。

Quset 29 安眠妨害

完成条件：到做王国冒险者认定的那个水晶附近触发剧情，连续战两队狼，战斗结束后回公会报告。
追加奖励：狩猎兔子×30(名字短，黄色的)。

Quset 30 予言の书

完成条件：先到教会，然后到雪山最右下角，通往两个洞窟的门处宝箱开启获得路西法的书。回来教会交书，完成。

Quset 31 ルシファーの愿い

完成条件：把路西法之书带到墓地一进来的大房间里,交给他儿子。他儿子好猛啊口胡,躲在这种地方。

Quset 32 同行求む

完成条件：先到教会，然后把预言者的儿子带到市街地第三个地图转一转发生剧情。好可怜的女儿，原来那个唱歌的是鬼魂啊……
（注意：这个任务分明是唱歌小女孩的后续，怎么反而在编号上排到前面去了？）

Quset 33 相棒の形见

完成条件：到雪山后走右下→下，然后往右拐发生剧情，在地上捡到碎片。再往前到有机关处捡到东西，回城交任务。
（注意：不要在捡到碎片后中断任务，那将使新接任务不能完成。）

Quset 34 狂犬アタックドッグ

完成条件：到雪山打沙皮狗15只，可以反复接这个任务。

Quset 35 传闻の真相

完成条件：先到酒场和多出来的女人了解唱歌女孩的情报,然后到市街地第三个地图,会看到唱歌女孩在那。和之前的任务一样,她会叫你杀掉和她在一起的怪物,杀死之后她会说谢谢你送她上路。原来那只她一唱歌就会出现的兔子是她被变成魔物的姐姐……（好可怜）回酒场汇报,任务结束。

徐亮 | 高考的寒风挡不住我对电软与PG的热情。
读者资料 | 男，18，皖淮南市第一中学高三，441366511

Quset 36 ミサスキを呼ぶ歌

完成条件： 先到酒场，然后去市街地第三个地图，会看到一个小女孩在唱歌。杀死和她一起的怪物，然后回酒场汇报。

Quset 37 连续美女诱拐事件

完成条件： 到雪山左下角的ソールディル洞穴。沿着下面的路走，在最左边往上拐的房间会触发事件，再次见到之前几个找女孩任务中出现的神秘男子，他这次会召唤出僵尸龙+史莱姆×2的组合。战斗过之后，他会来抢主角手中的白水晶戒指，抢到后发现是赝品，之后他的同伴们会出现，亮出自己的身份——十翼会成员。回公会完成任务。



Quset 38 见惯れない绘

完成条件： 去道具屋，然后到ソールディル洞穴，在“连续美女诱拐事件”房间的上面一个房间和十翼会No.6成员战斗。

Quset 39 悩みの种

完成条件： 到冰川第二个地图发生剧情战斗，然后回公会报告。

Quset 40 エルフ族の王女

完成条件： 有脱走癖的精灵族公主这次跑到忍村了，去找她吧。（–v–）

Quset 41 封印の书

完成条件： 到ソールディル洞穴，在“见惯れない绘”剧情战斗右边的地图，中间有门的圆形房间里发生剧情战斗，然后回公会报告。

Quset 42 湖に眠る白水晶

完成条件： 从ソールディル洞穴到アラカトラ湖，在一进门那个洞中间的房间，和十翼会No.10成员战斗，然后回公会。



Quset 43 紧急调查

完成条件： 到アラカトラ湖,在打开去遗迹的门所要触发的石碑机关处,和十翼会No.9成员战斗。之后会收到一个矮人同伴，回公会报告结束。

Quset 44 王宫の研究

完成条件： 在アラカトラ湖狩猎任意怪物50只。

Quset 45 旅仲间募集

完成条件： 先到酒馆,看到一个喝酒的颓废大叔。接下任务后，把花束带到ガロ遗迹右上角一个有女神像的房间，会先和十翼会No.3成员战斗。接下来糟糕大叔的队长会出现，两个人会说一些关于杀了妻子儿女的对话，原来No.3正是这个喝酒大叔的儿子。喝酒大叔是拳斗族的族长，而ガロ遗迹以前是拳斗族训练的地方，结果在一次火灾中，他的妻儿被杀（其实儿子是逃走了）。谈话后他把自己的“族长の剑”交给了主角。

Quset 46 酒场の传闻

完成条件： 到ガロ遗迹，在一个长方形道路连着四个小圆形房间的地方，进右边的房间杀两条龙完成任务。

Quset 47 冒险谭

完成条件： 出门后碰到小孩,然后去遗迹杀任意怪100只(为啥我要替这小鬼卖命……)。回来说话完成任务,得到群体无属性Lv.6攻击魔法混乱风暴。

Quset 48 吸血鬼

完成条件： 在遗迹杀吸血鬼×20。
追加奖励： 再杀白色铠甲的骑士×10。

Quset 49 恨みはらさでおくべきか

完成条件： 在墓地即将到教会的地方的一个小房间里，杀一个死神怪，之后会听到他的遗言。原来他就是昔日的剑圣，ムサシ的鬼魂。

许吉全	我是个新读者，加在一起看过了3期。但是也要让我上一下边角栏，鼓励一下新读者，谢了哦！
读者资料	男，13，檀城西区8#3单元，731104806



Quset 50 他言无用

完成条件： 先到森林的任务点找到精灵公主，带着她给的项链去墓地的任务点，与一条骨龙发生战斗。然后戒指会被十翼会的人抢，回来听完剧情任务结束。

Quset 51 戦いの果てに

完成条件： 到墓地的任务区触发剧情和士兵作战。
追加奖励： 之后再杀30个怪。

Quset 52 决断

完成条件： 先去教堂和委托人见面，然后去上个任务的那个房间，剧情战斗后回城交任务。

Quset 53 精鋭求む

完成条件： 先到王城,然后去教会后门发生剧情,回来之后到公会,再依次去王城和教会后门进入神殿。沿路前行和十翼会No.1–10成员作战,最后会发现爱说英语的糟糕大叔是十翼会No.1(–0–)。

Quset 54 契约

完成条件： 先到市街第二个地图的任务点(要走到很里面)，然后会听到委托人说他为了治好女儿的病和死神定契约用自己的性命作交换，结果死神出来打死之后发现只是一般人类灵魂。回公会报告结束任务。

Quset 55 教会の脅威

完成条件： 在教会杀50只怪。

Quset 56 极秘の依頼

完成条件： 先到王城，剧情之后被大佐陷害入狱，却被十翼会的人所救。然后到宿屋，店主给你修女的信，去公会完成任务。

Quset 57 行方知れず

完成条件： 到神殿中部的房间，剧情战斗后汇报。

Quset 58 情报收集

完成条件： 接任务之后和以下3个人对话：公会外看板处的男人，花丛边的男人，还有往王城方向走、地图上十字路口处的男人。和三个人说话时，注意对话内容都会出现女神二字，收到这三人的情报回酒馆和多出来的男法师对话就可以了。

Quset 59 ガロ遺跡の悪魔

完成条件： 到遗迹的任务地点进行剧情战斗。

Quset 60 不满

完成条件： 到教会发生剧情，听士兵说话。

Quset 61 新食材、ミノタウロス

完成条件： 狩猎炎洞的牛头人ミノタウロス×15。

Quset 62 新食材、イエティ

完成条件： 先到雪山右边地图，找闪红点的黄雪人打了掉落肉。
追加奖励： 狩猎白雪人×15。



Quset 63 新食材、ゾンビ

完成条件： 去遗迹杀紫色僵尸×15。
追加奖励： 再杀黄色僵尸×10。

Quset 65 悪しき刃

完成条件： 到炎洞触发剧情和怪物战斗，胜利后返回教会汇报事件。

Quset 66 交涉の品

完成条件： 狩猎炎洞的红龙×10。
追加奖励： 狩猎眼怪×10。

Quset 67 勇气の証

完成条件： 狩猎炎洞的牛头人×10。

吴天嗣	PG让我的生活充实多了，尤其体现在课堂上……不过我还是会努力的~要会考了。
读者资料	男，17，北京市崇文区沙子口路，121842202

Quset 68 まだ见ぬ土地へ

完成条件：从冰洞深处进去前往流浪地，找到在一个院子里的吉川领忠杀之，掉落“皇国の键”，以后就可以进入忍村了。

Quset 69 开かずの扉

完成条件：这个任务要先到过雪山右下角マーニディル洞穴里的地下水道最深处才会出现，当时那里有一道打不开的门（在一个正方形平台中央），回来接到这个任务后，就可以进去了。里面是机械世界，在很里面的地方杀一个红点会闪的，头上有卫星天线的细长条的怪物，得到钥匙セキュリティーα。不过还不能开后面的门，直接把它带回来交公会吧。

Quset 70 大切な键

完成条件：到墓地，看地图上标出的地点打红点会闪的怪掉落钥匙，带回去完成任务。以后就可以从墓地去机械界了。

Quset 71 秘密のルート开通

完成条件：从主城一路跑到机械村就行，可以开通主城来往机械村的传送。

Quset 72 极秘书

完成条件：到流浪地触发剧情，和上忍战斗。

Quset 73 サシ胜负！

完成条件：去流浪地杀50只怪，然后回主城公会汇报。

Quset 74 新ギルト

完成条件：从主城一路跑到忍村就行，可以开通主城来往忍村的传送。

Quset 75 改造マニアノ相棒

完成条件：到机械村后面的机械人墓地右上触发剧情，然后回机械村道具屋。

Quset 76 ゴールド＝ラッシュ

完成条件：找妖界像一团巨大的黑色的肉一样的怪物（红点会闪），杀掉得道具。

Quset 77 鬼退治

完成条件：杀妖界名字叫“鬼”的怪20只（外形是拿棍棒的裸男－,－）。

Quset 78 奈落の道

完成条件：直接传送去机械村，然后去机械墓地，走左边，一进去那个门触发剧情。以后就可以从这里进入妖界了。

Quset 79 知道下落

完成条件：来到神殿当时击败十翼会No.1成员的房间，被十翼会救下一个小女孩，然后要面对一场战斗，胜利后回公会报告。

通关任务

Quset 64 スルムス炎洞调查依赖

完成条件：先到炎洞右边一个有机关的房间，大佐会出现并复活两个十翼会已死的成员与你作战。战斗后大佐逃走，捡到铁假面的头盔，发现里面是圣域的地图。于是追到炎洞最深处进入圣域，从圣域走右→上→上→上，来到女神房间的门口。大佐再次出现，以恢复被陷害的主角的名誉为诱饵，要主角杀死随行的十翼会成员。在拒绝之后，双方再次交战，战胜大佐之后进入女神的房间。这时大佐又出现了，然后说这个女神是水晶魔女。

原来千年之前，水晶魔女为了击败女神，将自己的灵魂和女神的灵魂交换，以此来封印住女神。然后大佐会道出不杀死女神的真相。原来女神出现之前，世界上战争不断，而女神出现之后，由于有裁决女神这个巨大的威胁，使得全世界的人们不得不联手起来对抗，因而使世界获得了一千年的和平。

大佐表示，为了和平，任何的牺牲都是值得的，更不用说自己渺小的身躯。于是他向女神献上了自己的灵魂，与女神合为一体。大佐内心扭曲的执念让女神暴走，在一声凄厉的尖叫之后，女神成为恶魔一般的存在，最终BOSS降临——裁决女神。

击败女神后，随行的十翼会成员说：“回到我这个身体里来吧。”原来交换灵魂之后拥有女神灵魂的魔女，就是这名随行的十翼会成员，而且她就是一直在主角身边的修女——罗萨丽（本名罗萨琳德）。最后，水晶魔女对主角说：“和你在一起的日子，很快乐。”



攻略研究

朴智允	我真是命苦呀！每次去书店抢“掌机迷”，都两手空空，为何书店如此小气，怎么不多进几本呢？郁闷ing……
读者资料	女，17，辽宁省凤城市富民小区，243669879



地图一览

这一代的场景更广阔了，相应地各个迷宫的解谜难度也有所增加，所以本文的作者和[illegible]同学不分日夜不辞辛苦精心绘制了游戏中的地图，在这里向他毫不利己专门为人的共享主义精神致敬！m(__)m



↑アラカトラ湖
フィブレド山→
ソールディル洞穴
任務區域
連続美女誘拐事件
見慣れない絵



↑セノリヴィアル川
←塔
市街地↓
ドミルの森
任務區域
王国冒険者認定試験
安眠妨害
落し物





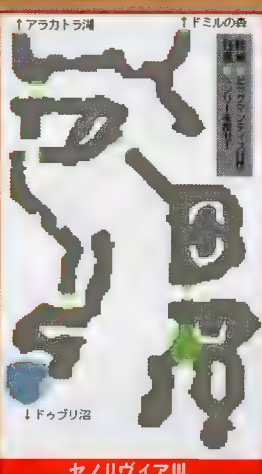
刘毅欢	当每次经过琳琅满目的书摊时，我都会毫不犹豫地盯着PG，没办法，我是掌机迷啊！
读者资料	男，18，广东省珠海市吉大江村一街，276296673

ヘズウード墓地←

アラカトラ湖→

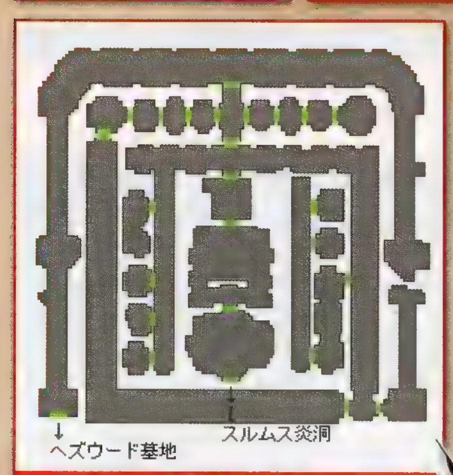
ガロ遺跡

任務區域





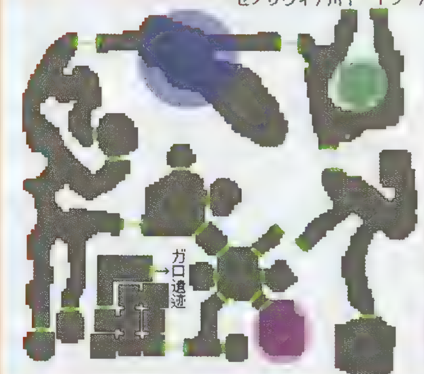








ヘズウード墓地



アラカトラ湖

任務區域
王の休息
緊急調査
湖に眠る白水晶



攻略研究

张晓丹	用模拟器（ideas）玩《勇者斗恶龙4》为什么中途老是因为错误而使得模拟器关闭？（某编：目前DS模拟器尚不完美。）
读者资料	男，16，皖合肥市45中学，516403385

FRONT MISSION 2089

Border of Madness

文责/一狼

这是一个被军事帝国的阴谋所玩弄于鼓掌中的佣兵部队，而且没有在历史上留下任何痕迹的故事。西历2089年，初夏，OCU路防军，第一军机械化师团困境维持部队第18佣兵部队基地的据点……

前线任务2089

SRPG

标题画面指令详解

ニューゲーム	开始新游戏。
ロードゲーム	读取游戏进度。
ネクストニューゲーム	继承通关存档的资料，重新开始新游戏。(二周目才能开启)
コンフィグ	更改游戏设定。
操作方法	更改战斗中机体的操作方法。セミオート是直接显示移动范围,マニュアル则需要选择移动指令以后才能显示可移动范围。
ゲームの早さ	调整战斗中敌人的行动速度。
战斗の早さ	调整战斗的速度。
サウンド	设置音声效果。



←每一关的地形都不同，要根据作战内容适当的改装机体装备。

主菜单解说

司令部	领取任务的场所。每一关的任务都要在这里领取，然后才能出现离开基地的指令进行任务。
佣兵诘所	在这里能够和NPC角色进行自由对话,从而触发下一步的剧情,偶尔也会有隐藏的角色来访。此外,如果不到佣兵诘所触发剧情的话,将进不了司令部，即无法领取下一关的任务，这一点必须注意。
格纳库	进行装备整理、装备购买、装备卖出的场所。此外，还能免费更改机体的属性防御和机体颜色。
セットアップ	更改机体的装备。
装备していないパーツの売却	出售没有装备的机体部件。
パーツコレクション	查看已经获得的装备一览。
斗技场	进行模拟战斗，可以赚取金钱和经验值。模拟战斗中出现的敌人都是以往自己所遇到过的敌人，所以在格斗场里也可以再次挑战以前遇到的强敌。
作战の记录	进行资料的存储和读取。
基地を出る	进行下一关的任务。

セットアップ详解

肩武器	可以装备导弹或者盾牌。导弹虽然威力巨大，射程也远，但是有弹药数量限制。
左右腕	手腕是关键的部件，手腕部件如果被击破的话会直接导致无法使用武器攻击敌人。
手武器	根据各名角色的属性不同,建议给角色们装备不同的武器。共分为近、远、格斗三种。
背部	可以增加额外的载重量，而且背部装甲还会影响到携带道具的数量。
COM	影响到机体对各种属性攻击的防御力以及自身的回避率。
胴	机体最关键的部位,该部位HP减为0时就会导致整个机体被击破。此外，机体的载重力也很大程度上取决于胴部位装甲。
脚	影响到机体的移动力，脚部装甲的种类不同，也会影响到各种地形的行动力。
アイテム	机体身上携带的道具，必须事先在セットアップ里设置好机体的携带道具才能在战斗中使用。此外，也能对同伴使用道具。
属性防御	更改了机体属性的话，能够降低受到该属性攻击的伤害，如：耐突击属性、耐火焰属性等等。此外，敌人有时也会有复合属性的攻击。
机体色	可以随意更改机体的颜色，不过对战斗没有任何影响。



→佣兵诘所里和同伴对话的画面，需要在这里触发剧情。

装甲性能详解

防	装甲的防御力，防御越高，所受的伤害值越低。
HP	装甲的耐久力，HP值降为0就会导致该部位损坏。
攻	武器的攻击力，如5 X 2的武器表示该武器能攻击5次，每次的攻击力为2。
的	武器的命中力,命中越高,攻击时越不容易失误。
射程	武器的射程，射程越远，越能在战场上有效的牵制敌人。
弹	武器的弹药数量。弹药用完的话就无法使用，弹药可以通过补给战车来补充。
重	装甲的重量，装甲如果超重的话将无法装备，当然越好的装备其自身的重量就越重。
移	机体的移动力，移动力越高，在地图上行动范围就越大。
出	装甲的载重力。载重力越高，越能装载更重的装甲部件。
アイテム	可以额外装载的道具数量。



←包括输送车辆在内，击破全部敌人吧。3个回合应该足够了吧？

战斗指令详解

移动	根据地形不同，移动的范围也会受到影响。由机体胸部的装甲来决定机体的面对方向。
攻击	根据机体的弹药、射程以及地形等因素，某些情况下无法使用攻击指令，但也并不是与移动有着密切的关系。此外，符合某种特定条件的情况下，还可以进行反击。所以，利用被动反击来打倒敌人也是一种有效的战术。当然，敌人也有着反击的可能，要做好一名熟练的佣兵，首先就要掌握在何等情况下能够进行反击，在何等情况下不能进行反击。
道具	道具使用一次就会消失，即所谓的消耗品。根据机体的背部装甲来决定携带道具的数量。因此，装备了携带力较高的部件的情况下，可以在一次战斗中携带更多的消耗道具。如repairS能回复同伴的HP，类似于回复剂，smoke可以降低敌人的命中力等等。此外，道具有很多种类，当然价格越高，效果就越好。
补给	机体移动到补给战车周围在每回合开始时就能使用补给指令了。此外，只要邻接的区域有补给战车的话，损坏的部件也能被修复且HP变成1。



攻略流程

本次一期放出所有任务和分支路线的完全攻略，但由于时间及版面限制，本次攻略侧重于介绍每个战场的敌我情报和过关要点，所以方面没有做详细说明，还望大家见谅。

任务1——实战训练1

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン

攻略要点： 作为实战训练的第一关，本关没有什么难度。首先移动主角到达地图上绿色的区域，之后敌人就会出现。由于有两名出战角色，只要灵活运用反击指令集中攻击敌人某一个机体，就能在2回合左右简单的打倒一名敌人。击倒全部敌人后过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Calm	24	19	19	21	2	—
Calm	24	16	16	21	2	—

任务2——实战训练2

胜利条件： 击破全部敌人，或者成功到达B点

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角

攻略要点： 本关开始出现了某些不可进入地形，以后作战中要灵活利用地形来避免被敌人围攻。由于本关主角孤身一人面对敌方3人，所以击破敌人是几乎不可能的。推荐别理会敌人的进攻，直接绕到B点过关。地图上绿颜色的方格就是B点。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Calm	24	19	19	21	3	—

任务3——实战训练3

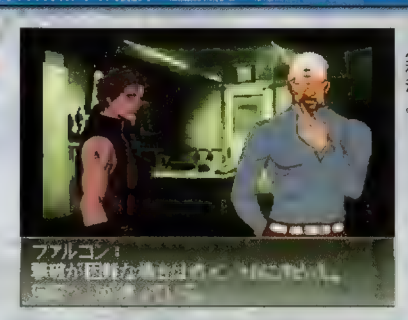
胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角

攻略要点： 本关主角要同时面对4名敌人，所以难度较大。建议先灵活运用地图上的不可进入地形，占据死角以避免被敌人围攻，等待敌人主动出击再逐个击破。击倒全部敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Calm	24	19	19	21	4	—



←如果实在难以击破敌人的话就朝B点移动。

任务4 分支一 侦查部队强袭

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ

攻略要点： 本关虽然敌人出现的数量较多，但是我方参战的队员也增加到4人。建议采取逐个击破的战术，先集中攻击某一个敌人，然后再攻击下一个目标。击倒全部敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Carrier	50	—	—	—	2	—
Jeep	100	—	—	—	4	—

任务5 输送车追击(任务4选分支一时)

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ

攻略要点： 本关比较简单，敌人的数量也比较少，两回合之后敌方还有新的援军出现。击倒全部敌人和援军之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Carrier	50	—	—	—	2	—
Armored car	50	—	—	—	3	—
Zola	30	22	22	24	—	2

任务4 分支二 狙击作战

胜利条件： 成功狙击目标并脱离战场

败北条件： 主角机体被击破或者超过回合数限制

出战角色： 主角

攻略要点： 由于本关是狙击任务，所以只有主角一人参战。首先将主角移动到地图上的绿色区

张宝杰　暗凌走后，绝望了，对只剩下男编的《PG》绝望了。（某编：绝望了，对一下午只能看到男读者的回函卡绝望了）

读者资料　男，16岁，广东省云浮市玉皇路建材住宅小区第八幢403房，527300

域即可完成狙击任务。接下来要摆脱敌方4架直升飞机的追击成功到达脱出地点。建议先找准位置击破两架敌机，然后再朝脱出地点前进，否则将会被敌机包围导致无法移动。另外，还要注意不要超过10回合限制。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Scout heli	70	—	—	—	4	—

任务5 补给路分断(任务4选分支二时)

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ

攻略要点： 本关的难度较大，敌人数量较多，而且分布集中。建议灵活运用我方的四名机体，先攻击敌军有攻击能力的部队，运输车辆可以暂时不做理会。等到一定回合之后敌人还会有援军出现，先集中攻击新出现的援军，剩下的运输车辆最后解决。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Armored car	50	—	—	—	6	—
Carrier	50	—	—	—	6	—
Zenith	33	24	24	26	—	2
Zola	30	22	22	24	—	1



↑在本国的海岸军事设施アリーナ里进行决斗吗。此时此刻的チャンプ仿佛是英雄一般啊。

任务6 兵器工场防卫任务

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、Sam launcher X 3

攻略要点： 本关的难度较大，好在有3辆NPC导弹战车帮忙。首先要应付敌方6辆直升机的进攻，全部击破后还有新的援军出现。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Scout heli	70	—	—	—	6	—
Armored car	50	—	—	—	—	3
Zola	30	22	22	24	—	1
Zenith	33	24	24	26	—	1



←居然在这里打鼾睡觉……难道这就是所谓的恃才放旷吗。

任务7 狩り

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、danger hopper

攻略要点： 本关一开始时，地图上没有任何敌人，玩家需要自己在地图上探索3名敌人的所在，然后进行攻击。敌人潜伏于河的正对面，在树林地带行走即可，发生剧情之后即可逐个发现敌人。发现并击倒全部3名敌军机体之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Galvo	42	25	25	21	3	—

任务8 疑惑

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ

攻略要点： 第二回合敌人才会出现，而且数量非常多，如果不事先整顿机体装甲的话，肯定会被全灭。建议战斗之前先购买最好的装甲，尤其需要提防敌军直升机的导弹轰击。我方不要贸然进攻，等待敌军主动出击以后再实行包围战术逐个歼灭敌人。此外，如果不事先击倒在一旁联系同伴的敌方攻击机的话，敌人还会在一定回合后派来援军Galvo和Scout heli各3名，这样战斗将会更加不利。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Galvo	42	25	25	21	3	3
Scout heli	70	—	—	—	4	3

攻略研究

任务9 市街地强袭作战

胜利条件： 协助デルタ作战结束，并成功脱离战场

败北条件： 主角机体被击破或デルタ被全灭

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Carrier X 1

攻略要点： 本关的任务是要协助デルタ去进行地图正中央的大楼爆破，然后让デルタ部队成功到达A点脱离战场。首先要集中攻击大楼旁边的敌军来分散敌人火力，然后デルタ部队会趁机去大楼附近爆破。爆破成功后，敌人会有Zola4名增援部队到来，同时B点被封锁。不要理会敌人的进攻，直接到达C点离开战场即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Galvo	42	25	25	32	3	—
Carrier	200	—	—	—	1	—
Clam	24	19	19	21	1	—
Zola	30	22	22	24	2	4
Sam launcher	50	—	—	—	2	—
Armored car	50	—	—	—	2	—
Scout heli	150	—	—	—	1	—
Zearaid	84	48	48	60	3	—

任务10 分支 桥の防卫

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Soldier Lv5 X 3、Attacker Lv7 X 2

攻略要点： 本关的任务是要保护桥上的运输车辆不要被敌人击破，同时己方桥头有两个类似于碉堡的机关炮可以利用。首先要面对敌人7架武装战斗机，建议先全力进攻以吸引敌人火力，以免己方输送车队受创。之后敌人会有5名援军由海路上岸支援，援军的HP较高，建议吸引敌人到桥头附近配合己方的机关炮一起歼灭敌军。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Scout heli	70	—	—	—	7	—
HUSKY	39	24	24	120	—	5

任务11 溪谷の激战(任务10选分支一时)

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Supply car

攻略要点： 本关的敌人非常多，而且排列密集，把握不好战术的话随时有全灭的可能。幸好本关我方配备有一辆补给战车，可以补充弹药并修理部件，所以无论如何也要保证补给战车的安全。此外，敌人的援军分两批到达战场，一定要先攻击敌军的导弹战车和武装战斗机，避免被敌人远程牵制。击倒所有的远程部队以后，一定要与敌人谨慎战斗，敌人的导弹威力巨大，不可忽视。本关一定要给全部队员配备最好的装甲，此外，运气也是关键。击倒全部敌人之后即可进入下一关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Scout heli	70	—	—	—	2	—
Armored car	50	—	—	—	3	—
Supply car	50	—	—	—	2	1
Sam launcher	50	—	—	—	3	—
Galvo	42	25	25	32	—	4+3
Husky	39	24	24	30	—	3

任务10 分支 战车狩り

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ

攻略要点： 本关敌人的数量比较多，而且分布的比较紧密。好在敌方并不是所有机体都具有远程攻击的能力，所以建议先集中攻击具有远程攻击能力的部队，然后再灵活利用防守反击+远程牵制来击破敌军。敌人没有援军，击破所有敌军之后即可过关。

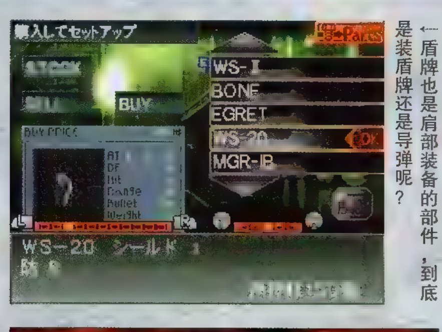
敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Armored car	50	—	—	—	4	—
M.B.T.	80	—	—	—	4	—
Supply car	50	—	—	—	2	—
Sum launcher	50	—	—	—	2	—



←在斗技场里可以选择所赌注金额，押的越多赢的就越多。

潘驰晨 女孩与面包，孰轻孰重，告诉我！告诉我！ＴＴ（某编：有比面包轻的女孩么）

读者资料 男，17岁，上海市宝山区友谊路1000弄10号1002室，201900



←盾牌也是肩部装备的部件，到底是装盾牌还是导弹呢？

任务11 补给物资破坏(任务10选分支二时)

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ

攻略要点： 本关开场时敌人数量较少，但是如果不即时清理的话，一旦敌方援军到来与其会合四面夹攻,我方就会非常不利。所以建议先全力击破敌军的在驻部队,不要理会敌方的补给物资,等敌人援军到来之后从角落开始逐个击破。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Command car	50	—	—	—	2	—
Sam launcher	50	—	—	—	2	—
carrier	50	—	—	—	2	—
Galvo	42	25	25	32	—	3
Husky	39	24	24	30	—	2
Scout heli	70	—	—	—	—	2

任务12 新型

胜利条件： 输送车辆安全撤离地图

败北条件： 主角机体被击破或者输送车辆被全灭

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Supply Car X 4

攻略要点： 本关的任务主要是护送4辆输送部队安全到达脱出地点,因此需要事先占据有利的地形挡住敌人的进攻,确保4辆输送部队的安全。只要有一辆输送部队平安到达脱出地点就算过关。因此，本关主要以防守为主，可以不必与敌人过多的纠缠。敌人一定回合后会有援军从脱出地点处出现，须优先处理掉，防止敌人阻断我军的进攻，此外，本关还有神秘角色以第三方势力的身份从地图后方出现，注意避免与其发生冲突，当然，该角色也会对敌军作出攻击，可以好好利用一下。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Galvo SV	48	36	36	36	2	2
Zigle-6B	42	30	30	30	1	2

任务13 スパイ逮捕

胜利条件： 击破アルクミスト机体

败北条件： 主角机体被击破或者アルクミスト逃走成功

出战角色： 主角（以援军的身份在第3回合登场）、jeep、scout heli

攻略要点： 战场上只有一名敌人，该敌人会向脱出地点逃跑，如果让其逃跑成功就会直接导致作战失败。建议先派两辆战车去堵住正门，阻断敌人逃走的路线。然后先利用直升机的3发导弹远程牵制敌人3回合，等待主角以援军的身份登场之后再与敌人决战，击破アルクミスト之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Galvo SV	48	36	36	36	1	—



←斗技场里和敌人决战前还可以查看敌人的资料。

任务14 坠落现场调查

胜利条件： 击破全部敌人及全部コンテナ回收

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ

攻略要点： 本关的敌人不是很多,任务就是要在敌人之前抢到所有的コンテナ。地图上白色箱子所在地就是コンテナ的所在地点。建议先分散队伍,每人各去抢一件コンテナ,如果有一件コンテナ被敌人抢到的话,也不会影响过关结局。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Galvo SV	48	36	36	36	5	—
Scout heli	70	—	—	—	3	—

任务15 乱入

胜利条件： 击破全部敌人
败北条件： 主角机体被击破
出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ
攻略要点： 本关初始的敌人数量较少，而且实力也不强，简单取胜之后，原以为任务结束，却突然受到神秘军团的袭击。敌人虽然只有3个机体，但是个个实力强劲，完全可以全灭我方。建议敌人援军出现后不要与其交锋，采取逃避的策略，边战边退，一定要保证主角的安全。等我方队员全灭只剩主角一人的时候会发生剧情敌人自动撤退，然后即可自动过关。此外，如果我方角色实力比较强的话，将任意一名X系机体的HP损伤至一半以下，也能直接过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Zigle-6B	42	30	30	30	1	—
Command car	50	—	—	—	1	—
Armored car	50	—	—	—	2	—
M.B.T	80	—	—	—	2	—
X-01	75	55	55	60	—	1
X-07	75	55	55	60	—	1
X-09	300	—	—	—	—	1



←任务是要吸引看守大楼的士兵的注意力，从而使潜入成功。

任务16 沙漠の奇袭作战

胜利条件： 击破ウィザード机体
败北条件： 主角机体被击破
出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ
攻略要点： 由于本关是奇袭作战，敌人不但分布的紧密，而且实力上也十分强劲。建议不要与敌人发生正面冲突，先击破敌人的补给车辆及远程攻击战车，然后集中攻击ウィザード所在的机体即可。击倒ウィザード之后敌人就会全军撤退，自动过关。如果中途觉得敌人的主战车X-09攻击太高，可以先发动连携攻击击倒其一半的HP，这样主战车X-09就会撤退，可以缓解不利的局势。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Supply	50	—	—	—	3	—
X-09	300	—	—	—	1	—
Command car	50	—	—	—	1	—
X-01	75	55	55	60	1	—
X-05	75	55	55	60	1	—
X-07	75	55	55	60	1	—

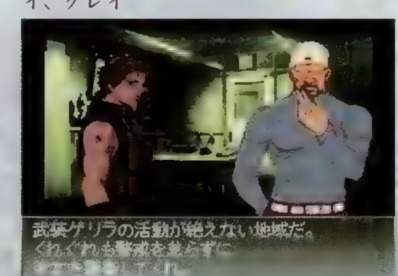
任务17 佣兵基地防卫

胜利条件： 击破全部敌人
败北条件： 主角机体被击破
出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Pabotte、Crabesant、Twin forse
攻略要点： 本关是防守战，所以我军地理上占据优势。而且我方还有NPC伙伴协助，所以面对强大的敌人，也是可以放手一搏的。首先要派全部部队冲到正门附近，挡住敌人的行军路线以防止敌人进入我军本阵内部，然后敌人的武装直升机会发动远程攻击。逐个击破敌方武装直升机后，再面对敌方的3名X系列机体。合理利用连携攻击和辅助道具，即可轻松打倒敌人。胜利后还可以从敌人机体上获得相当不错的装甲，战斗后一定要给自己的机体改装利用。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
AAH34a	150	—	—	—	4	—
X-01	75	55	55	60	1	—
X-05	75	55	55	60	1	—
X-09	300	—	—	—	1	—

任务18 修复作业

胜利条件： 在10回合之内，防卫我方的基地
败北条件： 主角机体被击破
出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ



←这一带敌人武装机体活动的非常频繁，一定要小心保护她。

攻略要点： 本关的任务是要守住基地10个回合，同时保证主角机体不能被击破。建议首先派全部机体行动到基地正门附近挡住去路防止敌人进入我方阵营。然后再打防御战拖延时间。机体应该更改装甲属性为抗导弹属性，这样才能撑住敌人的导弹轰击，另外也要多准备些回复道具。建议打本关时也不要一味的防御拖延时间来结束战斗，最好在开始敌人火力尚未集中时先歼灭几名敌兵，然后差不多就能抵抗住敌人的进攻了。10个回合后自动过关。另外，全灭敌人也能直接过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Groppe	54	42	42	42	4	—
Genem	66	54	54	54	6	—
OSV-T	200	—	—	—	1	—

任务19 新兵器テスト

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角

攻略要点： 本关只能使用主角一人，而且要同时面对两名敌兵的围攻，所以事先一定要给主角的装甲整备好。战斗中推荐先利用远程导弹牵制敌人，然后再近攻用机关枪或者格斗装甲来攻击敌人，千万注意别被两个敌人围攻而导致武器被破坏，否则就只能坐以待毙了。击倒两名敌人之后，还会有一名新的敌人出现。再次打倒新出现的敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Moth	66	54	54	60	2	1

任务20 新兵器テスト2

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、オッドアイ

攻略要点： 本关难度较大，虽然有オッドアイ陪同主角出战，但是敌人的数量也增加到3名，此外，击倒3名敌人之后仍会有3名援军出现。建议利用有利地形避免被敌人包围，然后配合同伴发动连携攻击逐个击破敌人。千万注意武器不要被敌人摧毁，否则我方将丧失攻击能力形同死亡。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Moth	66	54	54	60	3	3

←上屏会显示出更换部件时整个机体的能力值变化。

任务21 沙尘を抜けて

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ

攻略要点： 本关敌人的数量较多，而且有防空战车和武装直升机，所以不可硬拼。建议先去攻击敌军的武装直升机，瓦解敌人的远程攻击兵力，然后灵活运用第三回合后出现的第三方角色X-03，让他去牵制敌人的兵力，同时趁机去击破3辆防空战车。等到X-03撤退之后，再攻击其他剩余部队。击倒全部敌人后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Groppe	54	42	42	42	7	—
Genem	66	54	54	54	2	—
Moth	66	54	54	60	1	—
Sam launcher	100	—	—	—	3	—
AAH34a	150	—	—	—	3	—
X-03	75	55	55	60	—	1

任务22 アリーナ警护

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ

攻略要点： 本关出现的敌人虽然较强，但是他们分布的不集中，可以采取逐个消灭的战术。先击破4名Avenir，等敌人援军出现以后，再击破X-28及其旁边的Bizant部队。最后攻击X-03一次以后他就会逃跑。然后再击破地图上全部敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
X-28	75	55	55	60	1	—
Avenir	84	48	48	66	4	—
Bizant	72	42	42	54	—	3
X-03	75	55	55	60	—	1

任务23 分支一 アリ—ナ爆破预告

胜利条件： 击破全部敌人或者拆除全部的炸弹
败北条件： 主角机体被击破
出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Carrier
攻略要点： 本关的任务是要在15回合之内拆除位于地图上的4枚炸弹。注意炸弹只能用己方的补给战车来拆除，控制补给战车靠近炸弹周围即可。另一方面，本关的敌人分布也较密集，此外，还有增援部队出现，千万注意补给战车别被敌人击破，否则将导致无法拆除炸弹。顺利拆除全部炸弹或者击破全部敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
avenir	84	48	48	66	2	3
Bizant	72	48	48	54	3	3
Container	1	—	—	—	4	—

任务24 チャンプ(任务23选分支一时)

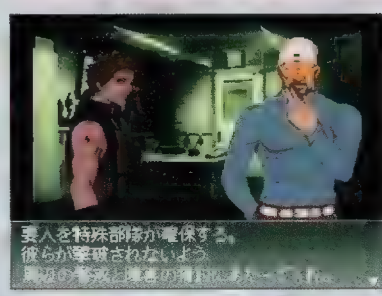
胜利条件： 击破全部敌人
败北条件： 主角机体被击破
出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ
攻略要点： 在本关之前可以更换到非常不错的机体装甲、可以大大提升我军机体的战斗力。本关初始チャンプ会被孤立在地图一角与敌人X—12单挑。我方4名队员只有在四周清除杂兵。待チャンプ被X—12击破之后，会发生剧情X—12被敌方同伴击破，同时敌军主战车X—17登场。之后チャンプ机体以各个装甲部件一半HP的状态恢复战斗力，孤立战场的道路也被打开。当损伤X—17一半以上的HP之后他就会撤离战场，之后自动过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
X—12	110	60	60	75	1	—
Zearaid	84	48	48	60	3	—
Crof	96	48	48	72	3	—
X—17	500	—	—	—	1	—

任务25 大型机动兵器の群れ(任务23选分支一时)

胜利条件： 击破全部敌人
败北条件： 主角机体被击破
出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ
攻略要点： 本关开场十分简单，只要面对敌方4名机体即可。唯一一个大型机动兵器也是呈逃跑状态，不会与我方正面交锋。关键在于一定回合后敌人的6架大型机动兵器援军。该机体不仅攻击高，而且HP高，一旦被敌人包围将会十分不利。建议先从某个角落开始逐个击破敌人，注意主角一旦身陷地图中央被敌人包围之后随时有可能被击破而直接导致GAMEOVER。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Zearaid	84	48	48	60	2	—
Crof	96	48	48	72	2	—
X—17	500	—	—	—	—	—
OSV—T	310	—	—	—	—	6

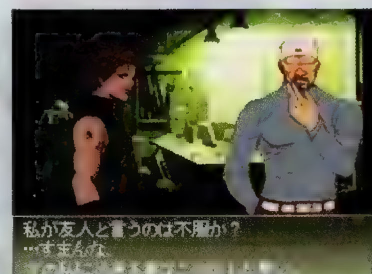


←为了让特殊部队不被击破，清除周围的警戒和障碍物吧。

任务23 分支二 ジャーナリスト

胜利条件： 击破全部敌人
败北条件： 主角机体被击破
出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Jeep
攻略要点： 本关的任务是要保护那辆Jeep车，好在剧情设定Jeep被击破与否不会影响到任务失败。击倒地图上所有敌人及援军之后，就会在Jeep车上发现幸存者，之后直接过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Avenir	84	48	48	66	3	2
Bizant	72	48	48	54	3	—
Carrier	50	—	—	—	3	—
Armored Car	50	—	—	—	—	3



←对不起了，我现在能做的只有这个职务了。

韩峰	我们学校抗震活动，捐款口号是“一方有难，八‘房’支援”。（八房：喂，你们其他人能不笑出声么）
读者资料	男，16岁，安徽省铜陵市朝阳村20栋605室，244000

任务24 分支二 取材协力(任务23选分支二时)

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破或者グレイ机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Jeep

攻略要点： 本关和上一关一样，Jeep被击破与否都不会影响到任务失败，关键是要保护主角和グレイ的安全。Jeep被击破之后（或者是我方击破X-13机体），会发生剧情X-13使用迷彩装甲隐身消失，所以之前不用和X-13硬拼，集中对付其他机体。击破敌方全部机体之后，X-13会再次出现并狙击グレイ，剧情过后自动过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
crof	96	48	48	72	11	—
zearaid	84	48	48	60	1	—
X-13	110	60	60	75	1	—



←设施大体上分为3类，你想了解哪一类的？

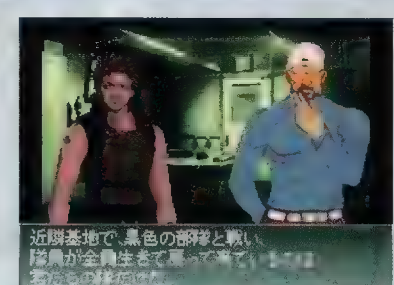
任务25 エスコート(任务23选分支二时)

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破或者レイチェル机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、jeep

攻略要点： 本关难度较大，敌人虽然数量不多，但是敌人会瞄准レイチェル所在的Jeep车疯狂袭击，倘若レイチェル被击破就会直接导致GAME OVER。所以我方要事先查看レイチェル的行动范围，在其落脚点周围布置好机体守护，并优先击破具有远程攻击能力的敌人。当レイチェル成功到达绿色的脱出地点之后就能从战场上脱离，之后就能放心清除战场上剩余的敌人，全灭敌人之后就能过关。另外，在レイチェル没有到达脱出地点之前就击破了全部敌人的话也算过关。



←在附近的基地里，和黑色部队作战能够全员生还的只有你们。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
crof	96	48	48	72	5	—
osv-t	310	—	—	—	1	—
X-13	110	60	60	75	1	—
zearaid	84	48	48	60	2	—

任务27 コードネーム

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破或者オッドアイ机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ

攻略要点： 本关的敌人数量较多，而且分布的较密集，不过好在实力都一般，不算难打。敌人X-14会和デルタ单挑并击破デルタ机体，同时自己自动退出战场。解决全部的敌人及援兵之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Vasa	120	84	84	96	4	2+3
Zearaid	84	48	48	60	3	—
X-14	110	60	60	75	—	1

任务28 オッドアイ

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破或者オッドアイ机体被击破

出战角色： オッドアイ、主角（援军）、レイン（援军）、チャンプ（援军）、グレイ（援军）

攻略要点： 本关刚开始只有オッドアイ孤身一人，注意千万不要主动出击，以免导致全灭。等待第二回合主角援军到达之后，再跟大部队一起行动。虽然敌人实力较强，好在增援军都是从地图四周出现，分布的不太集中，所以仍然采取逐个击破的策略为上。击破全部敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Orcus 2	96	60	60	78	3	3
Groppe sp-v	120	84	84	102	—	3
Cicada 2	144	96	96	114	4	—
X-14	145	90	90	120	1	—

任务29 武装ゲリラ扫讨作战

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Supply car

攻略要点： 由于本关是直接进攻敌军基地，所以敌人的数量非常多，敌人一共有3批援军出现，我方要灵活运用补给战车和敌人打持久战。本关的敌人也是从地图各个角落出现，只要不被敌人包围就不会有危险。击破所有敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
m.b.t	80	—	—	—	—	—
Orcus 2	96	60	60	78	2	—
Sam launcher	100	—	—	—	2	2+2
commander	50	—	—	—	—	2
Cicada 2	144	96	96	144	—	1+1
Groppe sp-v	120	84	84	102	—	1+1
Armored car	50	—	—	—	3	2



←说起来的话……那家伙简直就像一个怪物……

任务30 仲间

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破或者レイン机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Supply car

攻略要点： 本关的难度较大，因为主角因病不能参战，只有4名同伴+一辆补给战车来应付全部敌人。注意レイン机体被击破就会直接导致任务失败。击破全部敌人之后，敌人会有5名Gloster机体援军出现，同时主角加入战斗。将5台Gloster机体击破之后即可过关。



←这里的3X19，3是指攻击次数，19才是攻击力。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Sam launcher	100	—	—	—	2	—
Carrier	50	—	—	—	4	—
Gloster	120	70	70	100	2	5
Type 65	132	78	78	108	2	—

任务31 对吸血部队

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、Supply car

攻略要点： 本关的敌人实力较强，第二回合之后，敌人援军会登场，同时X-03和X-21出现，X-03会叛变敌军帮助我方攻击敌人。击倒全部敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Type 65	132	78	78	108	6	3
Prisomea	132	78	78	108	4	—
Type 90	168	120	120	114	—	1
X-21	110	60	60	75	—	1
X-03	145	90	90	120	—	1

任务32 对吸血部队试作兵器

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ

攻略要点： 本关为模拟实战演习，敌人数量不是很多。击倒3名Prisomea之后，再击破出现的援军即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Prisomea	132	84	84	108	3	—
Seaking	580	—	—	—	—	2
Arpeggio	144	96	96	120	—	2

周锐 八房你是不是在大学时候住八人一房的宿舍而留下了阴影所以才叫这个名字提醒自己再也不住八人一房的宿舍.(八房:喂,你们又笑出声了)
读者资料 男，19岁，山东省青岛市市北区西仲路39号楼4单元604户，266022

任务33 空挺基地强袭

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： レイン机体被击破

出战角色： レイン、チャンプ、グレイ

攻略要点： 本关敌人的增援X-24攻击力超高，尤其是对补给战车伤害巨大，需优先利用远程导弹解决。损伤其一半的HP左右其就会撤退，之后清除剩下的杂兵即可。注意我方只有3名同伴能够出战，灵活运用补给战车远程牵制敌人才是明确的战术。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Armored car	50	—	—	—	3	—
Prisomea	132	78	78	108	7	—
X-24	145	90	90	120	—	1

任务34 要塞

胜利条件： 击破全部的Container

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、オッドアイ、X-03

攻略要点： 本关紧接着上一关进行，中间没有存储的时间。我方只有主角和オッドアイ出战，所以人数上面占劣势。好在本关的任务只要击破全部的Container即可。等待X-03作为援军出现支援我方，同时敌军主将X-19登场。X-03会吸引X-19的攻击为我方争取时间，破坏全部11个Container之后就会发生剧情，之后直接过关。X-03死亡与否对任务没有影响。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Armored car	50	—	—	—	2	—
Zinc	162	102	102	144	5	—
Sum launcher	100	—	—	—	1	—
Container	1	—	—	—	11	—
X-19	160	90	90	120	—	1

任务35 地狱の桥

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、ロイ（X-03）、Supply car

攻略要点： 本关出现的敌人较强，尤其是最后的X-19与X-24。由于ロイ加入了我军队伍，我方战斗力大幅提升了许多。ロイ可以从水路进攻，主角率领其他同伴从桥上进攻。敌人没有援军，打倒X-19或者X-24其中一员二者就会撤退。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Twin forse	80	—	—	—	4	—
Zinc	162	108	108	144	2	—
Ratmount	168	102	102	144	6	—
Heh04 cassow	150	—	—	—	4	—
X-19	160	90	90	120	1	—
X-24	145	90	90	120	1	—

任务36 ヴァンパイア

胜利条件： 击破ナンバーズ机体

败北条件： 主角机体被击破或者レイン机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、ロイ（X-03）、Supply car

攻略要点： 本关敌人的数量非常多，尤其是X-00、X-24、X-19三个强敌也同时出现。好在该3名敌人不会主动朝我方进攻，所以我方应该先清理战场上的其他杂兵，最后再去惹这3个BOSS。注意X-00在本次战斗中全身无敌，一切攻击无效，所以我方一定要避免和X-00直接交锋，先击破另两个BOSS。之后会出现剧情，敌方2台ナンバーズ机体爆炸，然后就直接过关了。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Armored car	50	—	—	—	2	—
M.B.T	300	—	—	—	2	—
Type 67c	132	102	108	132	1	—
Ratmount	168	102	102	144	1	—
Zinc	162	108	108	144	1	—
Sam launcher	100	—	—	—	2	—
Hah04 cassow	150	—	—	—	4	—
X-24	145	90	90	120	1	—
X-19	160	90	90	120	1	—
X-00	300	190	190	240	1	—
Closter	120	70	70	100	3	—



←在黑色部队里面也有FF、DQ里面的バーサーカー（狂战士）。

韩晓鹏 远方的亲人们，千万要保重！中华民族永远是一家！
读者资料 男，19岁，甘肃省兰州市西固区玉门街墨居苑2号楼4单元202室，730060

任务37 魔道士队

胜利条件： 击破魔道士队或者击破X－00机体

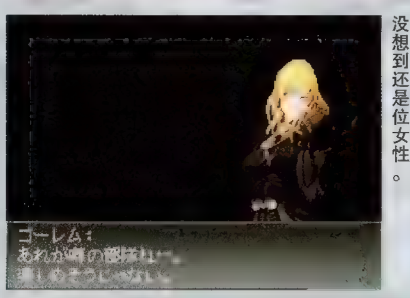
败北条件： 主角机体被击破或者レイン机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ、ロイ（X－03）、Supply car

攻略要点： 本关的难度较大。首先要击破敌军阵营周围的炮台从而进入敌军本阵。第二回合敌方直升机会出现将X－00救走，我方只要对付剩余的4台机体即可，同时ロイ离开战场去追击X－00。当我方接近敌军时，敌人的埋伏部队出现我方将会被全面包围，所以建议先派一支队伍去接近敌军，触发伏兵剧情，然后再朝角落移动，这样就能使敌人兵分两路来进攻，从而避免被包围导致全灭。在保证主角和レイン机体不被击破的前提下，坚持一定回合后会发生剧情，直接自动过关。

敌军情报

名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
X－00	300	190	190	240	1	—
X－22	160	112	112	130	1	—
X－11	160	112	112	130	1	—
X－15	160	112	112	130	1	—
X－18	160	112	112	130	1	—
Twin forse	80	—	—	—	9	—
Heho4 cassow	150	—	—	—	—	1
Zinc	162	108	108	144	—	5
Gloster	120	70	70	100	—	6
Ratmount	166	102	102	144	—	3



←DQ里面的ゴーレム（石头人），没想到还是位女性。

任务38 救出

胜利条件： 击破车辆以外的全部敌人

败北条件： 主角机体被击破或者敌军车辆撤退

出战角色： 主角、ロイ（X－03）

攻略要点： 本关没什么难度，只要在敌方的车辆到达脱出地点之前击倒护送的4名敌兵救出同伴即可。

敌军情报

名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Arpeggio	144	96	96	144	4	—
Armored car	50	—	—	—	1	—

任务39 错综

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、チャンプ、グレイ

攻略要点： 本关我方只有3名队员出战，要面对敌方魔道士军团，的确有些困难。开始先击破周围的6名Clintontype，之后等待剧情敌方的试验兵种TYPE67登场。之后TYPE67会因为程序错误对敌方攻击，我方等待他们自相残杀之后再去收拾残局即可。

敌军情报

名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Clintontype	310	—	—	—	6	—
X－11	160	112	112	130	1	—
X－18	160	112	112	130	1	—
X－15	160	112	112	130	1	—
X－22	160	112	112	130	1	—
TYPE67	132	96	96	132	4	—

任务40 记忆

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、オッドアイ、グレイ

攻略要点： 本关敌人较强，尤其是4台X－00实验机。敌方会从四周朝我方部队进攻，建议先击破其他杂兵，最后再集中对付X－00。击破所有敌人之后，会发生剧情，主角和敌军BOSS单挑，必须在5回合之内解决，否则定时炸弹就会爆炸。单挑胜利后即可过关。

敌军情报

名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Orgel	150	108	108	120	5	—
X－00d	300	190	190	240	1	—
X－00c	300	190	190	240	1	—
X－00b	300	190	190	240	1	—
X－00a	300	190	190	240	1	—

任务41 残党排除

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破或者オッドアイ机体被击破



←キマイラ？是DQ里的奇美拉，还是钢炼里的合成兽呢？

出战角色：主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ

攻略要点：本关难度非常大，首先要保证オッドアイ不能被敌人击破，而オッドアイ最多也只能承受敌人的两次攻击。所以要多用SL打法，事先查看オッドアイ的行动范围，然后在他周围布置好机体保护，坚持两回合オッドアイ就能成功到达脱出地点。等到オッドアイ脱出之后，剩下的才是本关更大的难点，面对大量的Orgel机体围攻，我方只有自多求福，在主角不阵亡的情况下，全力向敌人发起进攻。清理完全部敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Orgel	150	108	108	120	9	—
Zeroa	159	108	108	120	1	—
Banyan	450	—	—	—	1	—

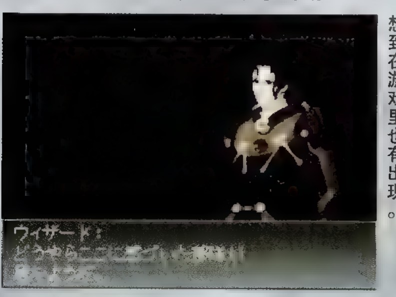
任务42 アイシャ

胜利条件：击破全部敌人

败北条件：主角机体被击破或者アイシャ机体被击破

出战角色：主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ、アイシャ

攻略要点：本关主要的任务是要保护アイシャ不要被敌人击破，不过敌人的攻击目标似乎并没有锁定アイシャ的机体。敌人也没有援军出现，击倒所有的敌方机体之后即可过关。



←ウイザード就是巫师的意思，没想到在游戏里也有出现。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Orgel	150	108	108	120	10	—
Hah04 cassow	150	—	—	—	4	—

任务43 深夜の救出任务

胜利条件：击破全部敌人

败北条件：主角机体被击破

出战角色：主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ

攻略要点：本关没有什么特别的难点。击倒全部敌人之后，在逐个击破新出现的援军即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Orgel	150	108	108	120	6	6
Zeroa	156	108	108	120	—	3

任务44 搜索

胜利条件：击破全部敌人

败北条件：主角机体被击破

出战角色：主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ

攻略要点：本关没有什么技巧可言，开始地图上没有任何敌人，我方先朝绿色的目的地进发。到达目的地之后，敌人伏兵就会出现。敌人数量非常多，而且从四周包围我方，所以只有凭实力说话，击破全部敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Orgel	150	108	108	120	—	8
Flugel	174	132	132	156	—	7

任务45 情报收集

胜利条件：击破全部敌人

败北条件：主角机体被击破

出战角色：主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ

攻略要点：本关会有分支让玩家选择和哪位女主角去进行剧情。剧情之后敌人就会出现，不过敌人出现数量较少，也没有援军。击破所有敌人即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Type67c	168	132	132	156	7	—

万明	为什么中奖的很少有江西南昌的。看不起我们是不？（抽奖黑手：为什么我们不能参与中奖，看不起抽奖的是不？）
读者资料	男，17岁，江西省南昌市丁公路88号恒茂国际华城2号楼B单元15A01，330000

任务46 B栋强袭

胜利条件： 救助アイシャ

败北条件： 主角机体被击破或者アイシャ乘坐的机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ、Zenith –V

攻略要点： 本关的敌人数量虽少，但是之后的援军非常多。我方的任务是要让任意一名机体到达地图中央的绿色区域救出アイシャ，然后平安带领アイシャ到达地图另一角的脱出地点。

只要完成上述任务就能直接过关，可以不必清理战场上的杂兵。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Blizzaia 2	204	144	144	180	2	7
Perzea	156	132	132	156	2	3
Flugel	174	132	132	156	2	1+3



←在斗技场里可以自由选择出战的角色，选择GO就能开始战斗。

任务47 恶魔の种子

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ

攻略要点： 本关开始地图上并没有敌人，先向地图中央的绿色区域移动，之后就会发生剧情，敌方机体也会出现。击破所有敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Perzea	156	132	132	156	2	—
Blizzaia 2	204	132	132	180	10	—

任务48 逃亡部队

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ

攻略要点： 本关同样没有什么难度，注意别被敌方增援部队包围即可，击倒全部敌人即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Type150	192	120	120	156	9	—
Type 103	192	108	108	144	1	—
Pegase	228	156	156	204	2	—
Gavel	800	—	—	—	—	2
Gigas	600	—	—	—	—	2

任务49 ラーカスの惨剧

胜利条件： 调查敌军设施

败北条件： 主角机体被击破，或者オッドアイ机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ

攻略要点： 本关任务非常简单，完全可以不杀任何敌人。首先指派任何机体到达地图中央的绿色地点触发剧情，之后敌人援军就会出现。再让任意一名机体到达脱出地点即可。由于脱出地点就在开始位置附近，所以可以留一名机体在起点位置等候，剧情触发以后直接到达脱出地点即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Tnpah	204	144	144	180	3	2
Type 150	192	120	120	156	2	—
Pegase	228	156	156	204	6	2

任务50 实验机

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破，或者アイシャ机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ、アイシャ

攻略要点： 本关开场地图上只有一名敌人，击倒后大量援军就会出现。我方的アイシャ机体可以给任意部件进行维修，一定要好好利用。本关的敌人实力较强，而且会不断的瞄准アイシャ攻击，注意アイシャ一旦阵亡就会直接导致GAME OVER。击破所有敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
X-00a	300	190	190	240	1	—
X-00b	300	190	190	240	1	—
X-00c	300	190	190	240	1	—
VALS	240	180	180	228	4	—
Pegase	228	230	156	204	3	—
Type 105	216	120	120	156	1	—

任务51 开战

胜利条件： 击破全部敌人

败北条件： 主角机体被击破

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ

攻略要点： 编者打到这里的时候还怀疑过本关到底是不是最后一话，没想到本关出现的敌人实力非常弱。击倒一定数量的敌人之后，敌人会有更多的援军出现，击破全部敌人之后即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Zearaid	84	48	48	60	4	5
Crof	96	54	54	72	4	3
Bonart	108	72	72	84	3	2

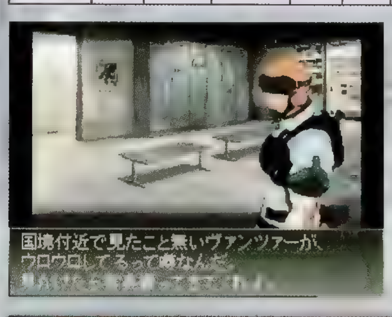
最终任务 そして……

胜利条件： 击破全部敌人

出战角色： 主角、レイン、チャンプ、グレイ、オッドアイ、Zenith-V

攻略要点： 本关的敌人数量较多，不过本关内我方所有角色都是打不死的，再加上还有一名NPC角色帮助，所以可以放心迎战。首先让主角到达中央大楼旁边的绿色区域，之后敌方的5台Innova就会登场。别管我方HP，全力击破所有敌人即可过关。

敌军情报						
名称	Body	Left arm	Right arm	Legs	数量	增援
Kopojizi	228	168	168	216	3	—
Eldos	228	156	156	204	2	—
Valiant	324	192	192	240	6	—
Innova	600	—	—	—	5	—

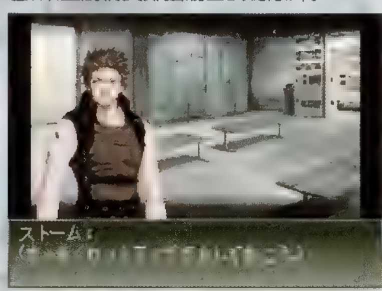


←听说在国境附近有从未见过的吸血鬼部队出没。

二周目相关

二周目之后可以继承之前的等级、机体装甲，从第一话开始重新游戏，并可以选择3种不同的难度。一种是和一周目相同的难度，另一种是敌人耐久力（即HP）变成2倍，攻击力变成1.5倍，最后一种是敌人变成5倍的耐久力，攻击力变成1.8倍。由于可以继承一周目通关时的状态，所以选择最高难度打也并不算太难。此外，二周目中战场中获得的战利品和一周目有不同，所获得的装甲能力也大幅提升，某些强力的装甲也必须二周目以后才能从商店中买到。

二周目之后每关开始可以自由选择出战角色，某些剧情安排强制出战的除外。



←购买了新的机体部件，别忘了立刻给机体装备。

玩后感

第一次接触这个系列，攻略方面如果有疏漏之处还望大家谅解。感觉前线任务系列和重装机兵有些相似之处，如装甲的重量、攻击、命中等等，如果是机甲FAN的话绝对不能错过本作。此外，作为SLG游戏，本系列的系统是非常优秀的。首先本系列在战斗中装甲分成若干个部分，两个手腕、脚和本体，如果本体被击破的话就会导致机体直接爆炸，手腕则影响到能不能攻击，脚则影响到移动范围。机体的每一个部件都各自的其用途，当然，其他部件被击破的话，只要本体尚在，仍然可以使用道具给同伴恢复HP，这一点独特的系统在其他SLG游戏中并不多见。

本系列另外一个特点，就是比较侧重于金钱要素。更改装甲部件，购买道具，均需要大量的金钱，每一关过关之后要修复损坏的机体也必须要花费金钱，所以在游戏中没钱就没有战斗力。金钱的获得主要靠每一关的过关奖励和击破敌军的奖励。所以，战场上如果有NPC角色的话，千万要注意别被NPC角色抢了大功。

就本作而言，编者感觉难度方面把握的不太好，中间的几话难度非常高，而到了后期更换了强力装甲之后就非常简单了。此外连最终BOSS战都没有，实在是让编者大失所望。技能方面，技能连携似乎没有太大价值，如果能让连携技能不消耗人物的行动或许能更好一些。此外，局部狙击的技能也太BT，学会了这个技能主角几乎就无敌了。最后，如果能增加一个自由模式可以反复挑战以前完成的任务的话，本作的可玩性也许能更高一些。



□文/国见比吕 □责/翔武

实况力量职棒P3

PSP SPG ●KONAMI●2008.05.29 ●1-2人5040日元●记忆容量896K

新人入门教程

本作是PSP平台的系列第三作。本作在保留了系列广受好评的诸多要素的基础上，还追加了PSP平台系列作首次加入的“成就模式”以及乐趣十足的“My Life”模式，从而使得本作具有更高的可玩性，建议系列Fans不要错过本作；另外，因为本作和之前作品没有直接的联系，所以初接触本系列的玩家也可以尝试从本作开始下手哦！



↑该系列的画面和手感是同类中最好的。

系统操作详细解析

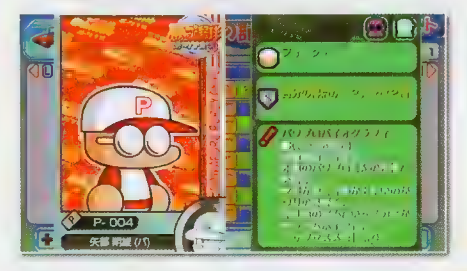
POINT1 主要游戏模式简介

模式	简介
サクセス (成就模式)	玩家将扮演剧本中的主角完成剧本并培养角色。本作一共有三个剧本，都是以系列大受欢迎的高校冲击甲子园的故事为主线。
パワガチャ (扭蛋模式)	通过转扭蛋随机获得球员，之后用随机扭蛋或卡片来强化所获得的球员。
ペナント (锦旗模式)	玩家选择一支球队参加联赛。
マイライフ (My Life模式)	玩家以一个球员的身份加入职棒联盟一支球队，体验职业球员二十年的职业生涯，其中包括了除比赛外的一些生活琐事，例如球员的恋爱、结婚、生子等等。该模式玩家可以使用之前在其他模式中育成的球员。

POINT2 什么是PoTaCa?

PoTaCa系统是一个很有特色的卡片系统，玩家通过“野球”模式挑战或者段位挑战等手段来获得被称为PoTaCa的卡片。这些卡片都有着各自特殊的能力，玩家在パワガチャ育成球员时，可以通过使用PoTaCa来强化球员。

本作的PoTaCa大多都是重新绘制的，画图更加精细，而且PoTaCa不仅收录了职棒系列的人物，还收录了大量现实中的知名球星。大家向着那1227张精美的PoTaCa努力吧！



葛芸辉	各位小编生活中发生的最尴尬的事是什么？（某编：这个……一时半会还真想不起来）
读者资料	男，17，大连市第二十四中学高一，494041492

POINT3 操作方法

本作默认使用摇杆操纵球路、野手移动等，对于不习惯使用摇杆的玩家可以在オプション中将コントローラ设置为デジタル，即可切换为十字键控制。

另外，游戏中有两种操作方式，以下选择默认的A进行介绍。

守备操作方法	
十字键/摇杆(可切换)	选择球种、球路/控制野手移动
R+十字键摇杆(可切换)	选择同一方向第二种变化球
×	投球/向本垒送球、牵制
○	向一垒送球、牵制
△	向二垒送球、牵制
□	向三垒送球、牵制
R	向中继送球
L+△/○	调整外野站位
L+□/×	调整内野站位
L+SELECT	取消内、外野防守站位设置/取消球种选择
L+R	触击打防御设置

↑对自己操作有信心的玩家，可以在游戏的设定中把外野守垒操作变成全手动。

进攻操作方法	
十字键/摇杆(可切换)	调整击球点/指定跑垒
×	击球
R	强振模式切换
十字键/摇杆 + ×	指定某垒归垒
○	触击打/全部跑者归垒
△	全部跑者进垒、盗垒
十字键/摇杆 + □	指定某垒进垒、盗垒
R	向中继送球
L+△/○	调整外野站位
L+□/×	调整内野站位
○+△	跑者停止

球员基本能力讲解

POINT1 投手能力

投手投球分为直球系、横向系、纵向系、斜向系。投球的时候画面上有一个方框，投出的球在空振的情况下，在方框范围内的是好球，在方框外的为坏球。投球前可以选择投球方式，也就是直球或者变化球，然后用方向键移动投球点。球投出之后还可以用方向键操纵变线，不过不要超出那个方框。

投手能力一共有4项，一定要根据这些能力注重培养。

球速	投出球的最高飞行速度。游戏中设定为最低80km/h，最高165 km/h
コントロール	控球能力,数字越高控球越好,投球失误率越低。游戏中设定为最低0，最高255

スタミナ	体力，数字越高耐力越好。游戏中设定为最低0，最高255
变化球	游戏中设定五个方向的变化球，同一方向可以习得两种不同变化球。每方向变化量从0到7，数字越大变化量越大,0代表完全不会该种变化球

POINT2 野手能力

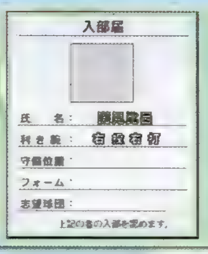
弹道	击出球的飞行抛物线弧度，数字越高球飞行高度越高，越容易击出长打。游戏中设定为最低1，最高4
ミート	打击范围,数字越大打击范围越广。游戏中设定为最低1，最高15
パワー	力量，数字越大击出球的飞行距离越远。游戏中设定为最低0，最高255
走力	走垒/守备速度，数字越大速度越快。游戏中设定为最低1，最高15

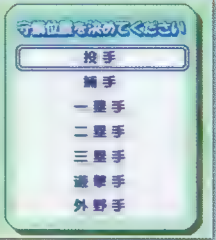
陆可嘉	做小编是我的梦想！做主编是小编的梦想！难道主编只有下岗的命运?
读者资料	男，16，上海市曹杨路，362796116

肩力	肩膀力量,数字越大送球速度越快。游戏中设定为最低1，最高15
守备力	守备能力，数字越大守备范围越大以及传球灵活性、准确性越高。游戏中设定为最低1，最高15
エラ—回避	失误避免率，数字越大守备时越不容易失误。游戏中设定为最低1，最高15

附录 基本能力等级划分

游戏中将基本能力分为了从A到G由高至低的七个等级，等级越高该项能力越出众。





↑根据每个队员基本能力的不同，我们可以让他们担任适合的位置，所以我们在培养队员的时候应该有一定的目标性。

基本能力等级划分表

等级	ミ—ト	パワ—	走力	肩力	守备力	エラ—回避	コントロ—ル	スタミナ
A	14～15	140～255	14～15	14～15	14～15	14～15	180～255	150～255
B	12～13	110～139	12～13	12～13	12～13	12～13	155～179	110～149
C	10～11	95～109	10～11	10～11	10～11	10～11	135～154	80～109
D	8～9	80～94	8～9	8～9	8～9	8～9	120～134	60～79
E	6～7	65～79	6～7	6～7	6～7	6～7	110～119	30～59
F	4～5	20～64	4～5	4～5	4～5	4～5	100～109	15～29
G	0～3	0～19	1～3	1～3	1～3	1～3	0～99	0～14

POINT3 状态影响

在游戏中分别用一个表情图案来表示角色当前的状态，比赛状态共有5个级别。游戏中角色的状态随角色士气升降而升降，角色在不同状态下的能力值都是有一定浮动的。

从表格数据中可以看出，状态提升或降低的能力数值相当明显，在实战中也体现很明显，所以有时球员能力即便不高，只要状态非常好，在比赛中也能有大的作为。



状态对能力值的影响

状态	对投手的影响	对野手的影响
绝佳●	スタミナ提升60	打击圈扩大1倍
	コントロ—ル提升24	パワ—提升30
	所有变化球提升2–3级	
佳●	スタミナ提升30	打击圈扩大0.5倍
	コントロ—ル提升12	パワ—提升15
	所有变化球提升1–2级	
	最高球速降低2–6km/h	
普通●	最高球速降低4–6km/h	无变化
差●	スタミナ降低30	打击圈缩小0.5倍
	コントロ—ル降低12	パワ—降低15
	所有变化球降低1–2级	
	最高球速降低6–9km/h	
极差●	スタミナ降低60	打击圈缩小1倍
	コントロ—ル降低24	パワ—降低30
	所有变化球降低2–3级	
	最高球速降低8–12km/h	



任何位置，不同位置都有着其各……要具备某些特定的能力、优点

各位置球员要求

捕手	为了防止对手盗垒需要很强的肩力，为了防止对手进垒又需要高守备力。
一垒手	和内野其他位置相比重要性最低，优先启用攻击能力高的球员。
二垒手	难度很高的位置，要求和游击手配合很好。重视守备力。

各位置球员要求	
三垒手	为了防御三垒线的长打而需要高守备力，而且需要强壮的肩膀向远处的一垒送球。
游击手	同样是难度很高的位置，打击方面需要具备巧打能力，同时还要求守备力、走力、肩力。
中坚手	因为守备范围很大，所以优先启用走力和肩力高的球员。
右翼手	为了防止跑者进三垒，所以走力和肩力高的球员比较适合。
左翼手	守备重要性不太高，优先启用打击强的球员吧。
先发投手	要求能投完5局以上，所以要求在球速、变化球等方面突出以外，还要有很高的スタミナ。
中继投手	三振能力突出，能抑制对手进攻的球员。
抑制投手	スタミナ能坚持投完一局即可，要求三振夺取率很高。

打顺安排指南

[illegible]

打顺安排		
打顺	人选	要求能力
一棒	能尽力出垒，制造机会的球员	走力、ミート
二棒	能使用牺牲打或进垒打制造机会的球员	走力、バント○
三棒	能确实地击中球，使跑者得分的球员	ミート、アベレージヒッター
四棒	能使用长打将跑者全部扫回本垒的球员	パワー、パワーヒッター
五棒	也能打出本垒打，仅次于四棒的强打者	パワー、パワーヒッター
六棒	打击范围广，能力平衡的球员	ミート
七棒	走力仅次于一棒的球员	走力、ミート
八棒	打击线打击能力第二差的球员	ミート、バント○
DH	无视守备的队内最强强打者	ミート、パワー

各球路研究

[illegible] 百战不殆”。

[illegible]	
ストレート 直球	球从投手出手到进入捕手手套，一直以直线飞行，球速一般比变化球快 球速：快、变化量：无打击、速度：快
スローボール 慢球	飞行线路同ストレート，但球速十分慢 球速：慢、变化量：无、打击速度：快

注：打击速度代表球被击中后的飞行速度，越快越容易飞得更远

[illegible]	
スライダー 普通滑球	和外曲下坠球球路相似，所不同的是离本垒板1m左右不会下坠，而是横着滑过去。球的旋转方向是顺时针，轨迹由上而下，接近本垒板时，突然向左横滑（相对投手而言） 球速：中、变化量：中、打击速度：慢
Hスライダー 高速滑球	变化量比スライダー小，但是球速要快些，随等级上升变化量加大 球速：快、变化量：中、打击速度：慢
カットボール 切球	变化量比Hスライダー小，但是球速更快 球速：快、变化量：小、打击速度：慢
シュート 喷射球	旋转方向与滑球相反，变化量也更小，但是球速稍快 球速：中、变化量：小、打击速度：慢
Hシュート 高速喷射球	球速快于喷射球，但是变化量更小，可以看作是反向的切球 球速：快、变化量：小、打击速度：慢

纵向系	
フォーク 指叉球（飘球）	由于握法很像用餐时的叉子而得名，是一种效果很大的变化球，球的旋转速度慢，每秒平均5–6转。旋转中轴是左右轴(横轴)；旋转方向是逆时针(与变速球相反)，但掉落方式和变速球一样，会在打者前面突然下坠。是对付强打者或急于挥棒者的有力武器
	球速：中、变化量：中、打击速度：快
パーム 掌心球	投球时把球体后正面完全贴于掌心而得名，是一种速度很慢的指叉球，但是变化量是所有变化球中最大的，代表投手大野 丰
	球速：慢、变化量：大、打击速度：快
SFF 快速指叉球	球速快于指叉球，变化量减少，是夺取空振的利器
	球速：快、变化量：中、打击速度：快
Vスライダー 下坠滑球	感觉比较像直球，会慢慢往下掉
	球速：中、变化量：中、打击速度：中
チエンジアップ 变速球	一开始速度和快速球差不多然后变到很慢，并且往下掉，如果心里想打快速球很容易挥棒落空
	球速：慢、变化量：中、打击速度：快
サークルチエンジ 圈指变速球	将姆指与食指围个圈，再将其他三指先伸直，比出OK的姿势后，再用后三指握住球投出。速度和变速球差不多，但是附加了少许的横向变化
	球速：慢、变化量：大、打击速度：中
ナツクル 蝴蝶球	最强力、最稀有的变化球。投出时几乎不会有旋转，所以会产生相当多的紊流，因此，球会飞往何处无法预知，就如同飞舞的蝴蝶一般，故名之为蝴蝶球
	球速：慢、变化量：大、打击速度：快

斜向系	
カーブ 曲球	左投手专用，斜线下坠球，幅度较大
	球速：中、变化量：中、打击速度：慢
スローカーブ 慢速曲球	开始的运动轨迹是直线，1/2后开始向右下旋转，角度比曲球大，速度也更慢。代表者星野 伸之
	球速：慢、变化量：大、打击速度：快
ドロツプ 下坠曲球	轨迹、速度和曲球相同，仅仅是变化量更大
	球速：中、变化量：中、打击速度：慢
Dカーブ 纵落曲球	在曲球基础上加入了少许横向变化
	球速：中、变化量：中、打击速度：慢
ナツクルカーブ 蝴蝶曲球	蝴蝶球的曲球变化型，同样是最强变化球
	球速：慢、变化量：大、打击速度：快
スラーブ 滑曲球	用投曲球的握法投出的滑球
	球速：中、变化量：中、打击速度：慢
シンカー/スクリュー 伸卡球/螺旋球	往打者内侧下跑，比较厉害的投球。右投手投出叫伸卡球，左投手则叫螺旋球
	球速：慢、变化量：中、打击速度：中
Hシンカー 高速伸卡球	伸卡球的高速版，即使被打中也不容易被击出长打。可以作为投手的王牌技能
	球速：快、变化量：小、打击速度：慢

特殊能力一览

投手专用特殊能力	
对ピンチ4	跑者进入得点圈，投手能力上升。
对左打者4	和左打者对决时能力上升。
对ランナー4	有人出垒后能力上升。

投手专用特殊能力	
打たれ强さ4	即使被连续击出安打也不容易出现头晕状态。
崩れにくさ4	失分后，该局能力上升。
ノビ4	直球球速上升。
ノビ5	直球球速大幅上升。
キレ4	变化球等级上升。
クイック4	所有的对方跑者『盗垒○』的效果打消。
回复4	体力回复比较快。
安定感4（投手）	能力受状态影响变化幅度不大。
ジャイロボール	球威力大增。
低め○	当球投在好球带里较低的位置时，控球能力上升。
重い球	球被击出也不易飞远。
逃げ球	失误投出的球不容易投到正中位置。
尻上がり	比赛后段能力上升。
牵制○	擅长牵制。
リリース○	直球和变化球的投球动作相同。
打球反应	打者将球打向投手时，投手反应速度上升。
胜ち运	登板时，同队打者力量上升。
斗志	球队没有落后且投手不疲劳状态下，投手不会因被连续击出安打而头晕，同时，打者威压感效果无效。
夺三振	两好球后，投手球速、变化球等级上升。
ムービングファスト	直球产生些微变化。
威压感（投手）	先发以外情况登板时，如果本队领先，对方打者打击能力下降。
根性○	体力减少也不会出现疲劳。
クロスファイヤー	右投手对右打者、左投手对左打者时能力上升。
对强打者○	和强打者对决时能力上升。
ツーシーム	直球产生微妙变化。
球持ち○	打者不容易打中球。
力配分	面对弱棒，能力下降，体力消耗减慢。
ポーカーフェイス	疲劳时不会出现疲劳的表情。
对ピンチ2	跑者进入得点圈，投手能力下降。
对左打者2	和左打者对决时能力下降。
对ランナー2	有人出垒后能力下降。
打たれ强さ2	被连续击出安打后，容易出现头晕状态。
崩れにくさ2	失分后，该局能力下降。
ノビ2	直球球速下降。
キレ2	变化球提前开始变化。
クイック2	所有的对方跑者『盗垒○』的效果提升。
回复2	体力回复慢。
安定感2（投手）	能力受状态影响浮动幅度加大。
轻い球	球被击出后，容易飞远。
一发病	失误投出的球容易投到正中位置。
寸前×	比赛后段领先的情况下，能力下降。
四球	三坏球时，控球能力下降。
スロースターター	登板后两局能力下降。
负け运	登板时，本队打者力量下降。

投手专用特殊能力	
短气	被连续击出安打后，投手会心烦意乱、能力下降。
シュート回转	直球有时会向伸卡球变化。
乱调	突然换局的话，控球能力下降。

野手专用特殊能力	
チャンス4	得点圈(2、3垒)有跑者时ミート+3 パワー+15。
チャンス5	得点圈(2、3垒)有跑者时ミート+5 パワー+25。
对左投手4	面对左位投手时ミート+1、パワー+10。。
对左投手5	面对左位投手时ミート+3、パワー+20。
サブポジ4	当守备副守备位置时，减少守力下降值。
盗垒4	盗垒时起步速度加快。
走垒4	走垒速度上升。
送球4	送球比较准确。
安定感4（野手）	能力受状态影响变化幅度不大。
アベレージヒッター	巧打。打击范围任意部分击中球都相当于正中球心，更易击出安打。
パワーヒッター	强振击出的球轨迹较高，容易出长打。
广角打法	以强振推打时，球的飞行距离不容易降低。
流し打ち	短打球飞行角度补正，不易成界外球。
固め打ち	比赛中击出2支安打之后，打击能力提升。
バント○	擅长触击打。
バント职人	极擅长触击打。
内野安打○	击出球后，向一垒冲刺的起步速度提升，内野安打几率高。
连打○	前一位打者击出安打的话，自己的打击能力提升。
初球○	在第一个好球之前，打击能力提升。
チャンスメーカー	无人出垒时，打击能力提升。
粘り打ち	两好球后，打击范围变广。
满垒男（ヒット・本垒打）	满垒时，打击能力提升分为安打型和全垒打型。
サヨナラ男(ヒット・本垒打)	有一击取得再见胜利的机会时，打击能力提升分为安打型和全垒打型。
逆境○	7局以后我方处于落后的情况下，打击能力提升。
代打○	代打出场之时，此打席打击能力提升。
ヘッドスライディング	冲一垒的时候通常会扑地滑向一垒，安全上垒率提升。
いぶし银	打击技巧佳，投手的威压感无效化。
レーザービーム	外野手送球时，能以较低的轨迹、较快的速度送球。
守备职人	守备时守备技巧娴熟，守备力上升。
キャッチャー○	捕手对投手的引导能力强，投手体力消耗降低、控球力上升。
キャッチャー◎	捕手对投手的引导能力极强，投手体力消耗降低、控球力上升。
ブロック○	用身体守护本垒板，一定几率可以撞飞跑者。
ローボールヒッター	对于投到好球带内较低位置的球，打击能力上升。
ハイボールヒッター	对于投到好球带内较高位置的球，打击能力上升。
威压感（野手）	对决投手投球失误率增加（投手持有「打たれ强さ4」时，可以抵消本效果）。对决投手的スタミナ消耗+1、投手疲劳时スタミナ消耗更快。前一打席开始，到后一打席结束为止，对方投手球速降低2km/h。
チャンス1	得点圈(2、3垒)有跑者时ミート-5、パワー-25。
チャンス2	得点圈(2、3垒)有跑者时ミート-3、パワー-15。
对左投手1	面对左位投手时ミート-3、パワー-20。

索维	又看到陈维宇同学的话了，不知道考上好大学没。
读者资料	男，21，辽宁省沈阳市和平区文化路，775072283

野手专用特殊能力	
对左投手2	面对左位投手时ミート-1、パワー-10。
サブポジ2	当守备副守备位置时，守力下降幅度大。
盗垒2	盗垒时起步速度慢，容易失败。
走垒2	走姿笨拙、走垒速度慢。
送球2	送球不怎么准确，容易偏离目标。
安定感2（野手）	能力受状态影响浮动幅度加大。
三振	两好球后，ミート-8（两好球三坏球时，此能力无效）。

其他特殊能力	
ケガしにくさ4	比赛中不容易受伤。
人气者	投手登板时、野手站在打席上之时，观众呼声变大。
ムード○	出赛时，我方打者打击能力提升。
4番○	担任第四棒打者时，打击能力提升。
对エース○	和王牌投手对战时，能力提升。
体当り	有身体接触时，一定几率撞飞捕手。
ゲッツー崩し	一垒有跑者时，防止守备方出现双杀。
ささやき战术	和打者聊天以分散其注意力，打者打击能力下降。
○○キラー	面对○○球队时，能力上升。
フルカウント○	两好球三坏球时，持有者控球力/打击能力提升。
打击信赖感	打击时，打者对跑者信赖度提升；跑者对打者信赖度提升。
守备信赖感	主要位置守备时，捕手对投手信赖度提升；其他位置对野手信赖度提升。
ムード メーカー	当击出安打后，在该局里接下来上场的打者打击能力上升。 如未击出安打，则该局接下来上场的打者打击能力下降。
ケガしにくさ2	比赛中容易受伤。
ムード×	出赛时，我方打者打击能力下降。
4番×	担任第四棒打者时，打击能力下降。
エラー	危机局面（对方进入得点圈）时，容易出现失误。
强振多用	电脑自动操作时，较多使用强振，追求长打。
ミート多用	电脑自动操作时，攻击时会以用打击框为主，以保证安达率。
积极打法	电脑自动操作时，积极出棒击球。
慎重打法	电脑自动操作时，慎重选球，不随便出棒。
积极盗垒	电脑自动操作时，积极盗垒。
慎重盗垒	电脑自动操作时，慎重盗垒，不经常使用。
积极走垒	电脑自动操作时，积极走垒。
积极守备	电脑自动操作时，积极守备。
速球中心	电脑自动操作时，快速球。
变化球中心	电脑自动操作时，投球以变化球为主。
テンポ○	电脑自动操作时，投球间隔时间短。
意外性	一些特定条件下，该打席能力上升。
选球眼	电脑自动操作时，能够很好地分辨好球和坏球。
チームプレイ○	电脑自动操作时，团队合作能力提升，会考虑以牺牲短打让跑者进垒。
チームプレイ×	电脑自动操作时，团队合作能力下降，不会考虑以牺牲短打让跑者进垒。

因为篇幅原因，本期就暂时只为大家介绍本作的一些基础知识　下期我将为大将详细介绍本作的"成功模式"。成功模式一直是实况职棒系列的代表性游戏模式，该模式允许玩家通过一个个轻松诙谐的剧本来培养育成选手，而且还能体验到高中生活的点点滴滴，希望大家多捧场

目标是成为日本第一！

プロ野球チームをつくろう！

□文/NdsBBS.COM：威乐、Nakazawa □责编/库巴

NDS 创造职业棒球队 SPG

快来创造属于自己的棒球队!!

在掌机平台沉寂了六年之久的世嘉招牌："创造球队"系列终于登陆DS平台，尽管本作是职棒经营而非足球，但球队系列一贯的精髓还是在于"经营"和"创造"两大理念，享受从菜根俱乐部创业成为豪门的这个过程，所以不管是足球还是棒球，球队系列都是值得我们去用爱"经营"的。

本作在基本系统上依然沿袭系列一贯的风格，但最大的改进是以10年时间的经营作为游戏的一个阶段，不过完成一周目后还能继续以新的10年循环反复游戏，以此来逐步强化自己的球队。



一个全新的起点！



监督就任 作为球队的GM就任，秘书是可爱的飞田稻美，可惜本作的初始秘书是不能进行选择，初始运营资金为10亿日元，在本作中还算比较充裕，就初始年度的初始配置来说，在有主场比赛的月份，月均收入3～5亿是比较正常的收入。

契约条件 要完成在10年内获得日本第一的目标。

要确保球队经营不破产,即运营资金不能低于0。

要保证比赛期间一军队伍中投手人数不少于1人或野手不少于8人。

要保证年末清算时全队总投手人数不少于1人或野手不少于8人。

※如未达到以上任意一条件，则就视同为违约而被解雇，游戏也宣告失败。

资料登录 首先要进行的还是资料的登录，先为自己取名，除了假名外，汉字和英文在本作依然可用。接着是球队所在地的选择，此项将直接影响到球队

娄宵	新疆的兄弟们，跟我杀进编辑部！抢钱抢粮抢女人，不，还是抢PSP吧。（库巴：你那么有信心？）
读者资料	男，17岁，乌鲁木齐师大附中，830000，QQ369333774

在运营期间的各种收入，包括电视转播、赞助商、球队人气以及比赛时球场的上座率有关的门票收入等，当然是一些人口密集的大城市在这些方面比较占优，在初期经营上若对自己没有什么信心的朋友们倒是可以考虑下。

游戏中具体的6大区域和属县的划分	
九州・冲绳	福冈、佐贺、长崎、大分、熊本、宫崎、鹿儿岛、冲绳
中国・四国	鸟取、冈山、鸟根、广岛、山口、香川、德岛、爱媛、高知
近畿	滋贺、京都、奈良、和歌山、大阪、兵库
北信越・东海	新泻、富山、石川、福井、长野、歧埠、静冈、爱知、三重
关东	茨城、枥木、群马、崎玉、千叶、东京
北海道・东北	北海道、青森、岩手、秋田、宫城、山形、福岛

→游戏收录了大家熟悉的12支球队，相关资料也是真实的数据。

确定球队所在地后，进行球队的选择，本作不是新增架空球队，而是在联盟现有球队的基础上进行选择，既可以使用该球队继续征战，也可以将该球队资料进行改编。

球队是太平洋联盟和中央联盟这两大联盟中总共的12支，熟悉日本职棒的玩家对此应该是烂熟于心。接着会有是否变更球队名、队旗、吉祥物、主客场球衣的选项，同意的话就是相对于对现有球队进行架空改变，那么则会有16个候选目标供选择，确定后原队全名将变更为你所选的“所在地+队名”的形式，队名也是可以变更的，除了本身的12个候选外，还可以自己输入自定义的名称。



←可选择的吉祥物有很多种，到底该选择哪一个呢？

初期配置

在完成球队成立的登录资料后，接着则是进行球队的初期配置工作。首先是人事方面，系统会让你从球队中挑选5位实名球员（本作资料截止于目前最新的职棒联盟），而他们则将是你初期打江山的重要力量，当然除了位置和能力外(按L或R键将能在上屏看到球员详细的个人能力分析），还特别要注意的就是所挑选球员的工资薪水，不同于以往球队系列的年末结算,本作则是每月结算一次，所以在资金的运作上一定要慎重，万一资金链跟不上了可是没有银行贷款和信用卡来救急的哦。

投手是球队的核心，在人员挑选上一定要舍得投入，此外在年龄上也需要注意，不建议挑选年龄过于偏大的，毕竟要放眼球队未来的整体发展，而且游戏初期没有创造足球系列的降级之忧和成绩的压力，培养新人和球队的良好经营建设才是首要的任务。

接着是整个球队的战术和风格的确定，即育成方针：体能重视、力量重视、技术重视。育成方针的选择则是影响初期对球队选定的5位球员之外补充的其余架空球员的能力和特点，以及对初期所能选择的集训地的影响。



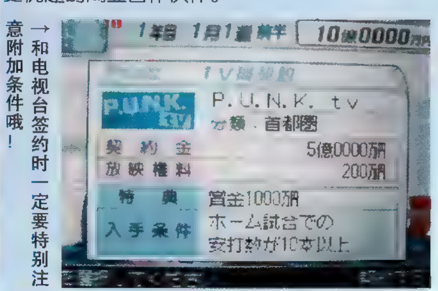
←从左至右依次是体能重视、力量重视、技术重视。

然后是工作人员的确定，包括教练监督和球探，不过游戏第一年的监督和球探都是系统强制按照现实球队的配置来确定的，不能作更改,只有次年后才可以自己根据球队的需要来变更工作人员，工作人员的薪水也是按月发放的。

商业配置

这里也就是大家在球队系列里一贯所熟悉的电视转播权合约的决定，本作可选择的合约电视台不像系列前作那样的依照发展程度和规模指定单一的伙伴，而是有多家电视台可供挑选，摆在您面前的合约也是多份，这也才算是充分体现了自由选择的权利。您需要从面前的合约里挑选一份最值得自己合作的电视台，当然根据上

一赛季的成绩和球队综合规模的不同，出现的电视台的级别也是不同的。在选择时也更要注意合约的细节，除了最基本的赞助费大头外，每场比赛的转播费也是需要考虑的,而且个别电视台还有特别的附加条件,并且不同的电视台的覆盖范围也是需要注意的,这样有助于球队自身商业市场和人气的发展,从而带动未来更多条件更优越的商业合作伙伴。



→和电视台签约时一定要特别注意附加条件哦！

→初期只有3个集训地可以选择，随着比赛级别的提升，可选择的集训地也会增加。

购买外援

球探会带来外援的情报，外援的引入时间也是截止到六月第4周。全队总共可签入4名外援。特别要注意的是外援的薪水是要一次性支付完的，而不是国内选手那样按月支付。就初期来说，如果不是太必要的话一开始不建议买入太多外援。

提示 整个初期的配置到此就算完成了，接着是例行的月末结算，一般每月的固定支出除了球员和工作人员的按月支付的薪水外,还有每个月必须支付的设施维持费。在查看完第一个月的月末结算后，将正式进入创造球队的经营生活。

二月 全都给我去训练！

制定集训

同系列传统一样，二月是春季集训的时间，又不同于传统的是，球队前作可以选择不集训而打热身赛赚小钱或自我训练，而本作是强制性必须集训。春季集训的特点主要是针对体力的补充和能力的强化，其具体效果还是与所选择的集训地点有关，而初期的球队可前往的集训地则与之前的育成方针的选择有关。随着在商店中购入更多的集训地后，将能出现更多可前往的集训地，总数为8个。8个集训地中只有本地集训是不花费用的，其余各地的集训根据训练项目和效果的不同花费也有所不同，大家可根据各地的效果说明选择自己所需要的地点，而本地集训则没有其他任何效果的补充，仅仅只是体能训练。

个人特训

此外在集训中还可以选择3名球员来进行重点的个人特别训练，可根据球员名前的成长率提示来选择有较大发展前途的球员来培养，而“成长率提示”则就是系列一贯所谓的“开花潜力”，有“一般开花”和“超开花”两类，当然后者的潜质更大、训练效果更强，开花要素在本作中被完全表象化，这更有利于对潜力球员的选择性培养，而不至于盲目的去为某些扶不起的阿斗而浪费心血。在个人特别训练时可以为每名球员从各自的3个候选项目中选定一个本人的训练项目，投手和野手的训练项目都不同，具体各项目的训练效果在上屏中都有显示和说明。



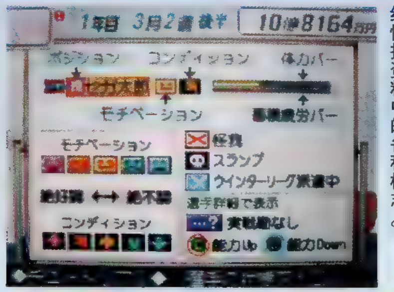
←在制定个人特训时优先选择有开花潜力的球员。

提示 针对想要提升的能力选择相应的集训地，虽然要花费一些金钱，但绝对不要为了省钱而只在本地训练,因为那样做只是在浪费训练时间。个人特训尽量挑选“超开花”的队员进行训练，针对特长训练队员，因为有特长的球队总比一队都是实力平均队员的球队更强。

三月 关键就在这个月！

集训结果

春季集训返回后就可查看春季集训结果报告，可以了解到上月球员们的训练成果和个人情报，能力被打上红圈的表示能力得到了增加，而蓝圈则表示能力下降，关于球员的个人情报资料，一般情况下基本资料为4页，具体说明如下：



←游戏中有详细的教程，左图为介绍情报资料中的各种标志。

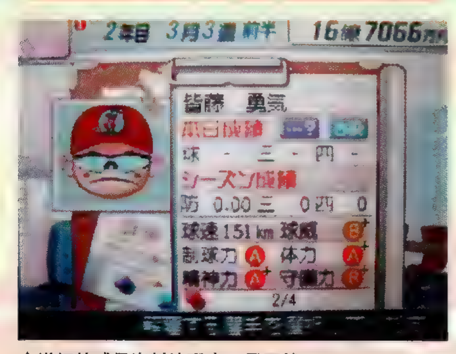
第1页 包括有姓名、年龄、号码、合约年数、通算年数(正式作为球员的服役年数)、年薪、FA、担任位置、出身地等。需要特别说明的是FA，本作有职棒协会要求联盟强行执行的FA宣言设定，也就是自由转会，而这里显示的FA值就是表示该球员还有多少年就能成为自由球员。

第2~3页 这两页是球员的能力页，且投手和野手的参数都不一样。

投手，第2页前半为投手的的成绩，包括有当日和平均成绩，然后还有球速（单位km）、球威（影响球速)、制球力、体力、精神力、守备力，依然是以S、A、B、C、D等字母为等级划分,旁边若有+号则说明该能力正在提升。第3页则是投手所拥有的详细投球技术能力和其等级。

野手，除开第2页前半的野手成绩外，基本参数则是右巧打、左巧打、长打、选球眼、精神力和凌空，第3页是捕手的激素和位置能力，包括有捕球、送球、肩力和CL值。

第4页 走力和走垒技术的能力，以及球员当前的体能、疲劳度、表情状态、状态走势（箭头表示），最下方则是球员所拥有的特殊技能。



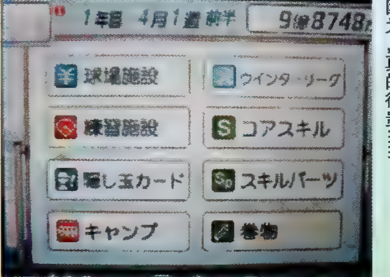
↑详细的球员资料让玩家一目了然。

交易球员

进入三月第3周，也是本赛季开幕战的阶段。而在三月第3周到六月第4周的这整个时间段内转会市场都是开放的，可以进行球员的交易，即本球队与其他球队之间选手的交换，当然也可以直接用金钱来交易球员，一般在交易意向提交4周后得到成功与否的结果，这样的设定对于球队系列前作屡试不爽的SL大法来说是一个极大的限制，但是对于交易也是有一些条件限制的，受伤状态球员是不能进行交易的，而且在球队最低人员数量配置的情况下（1投手8野手）也是不能交易的。此外对于每一个交易意向系统都还会有一个成功率的提示，以“×→△→▲→○→◎→☆”这些符号来表示，依顺序从左至右的符号则表示其成功率越高。

经营系统

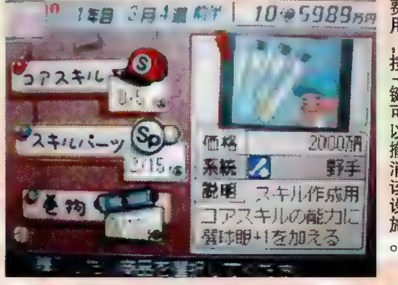
这里主要偏向商业化和硬件设施方面，包括有“商店（ショップ）”、“练习设施”和“球场设施”三个选单。



←一定要慎重挑选这八项的物品，因为，真的很贵……

商店（ショップ）

商店可购买的物品有赛场设施、训练设施、集训地、留学地、隐玉卡、技能、卷物等等，需要注意的是设施的添置一定要谨慎，特别是在资金运用比较拮据的初期，要考虑到每月的维护费用的支出，以及其本身能给自身球队带来的实际效用，要以商业生存的角度多作权衡，



←查看当前各设施的情况以及维护费用，按×键可以撤消该设施。

当然在资金极度充裕的情况下就不用担心这么多了。一般商店会在每月的第2周和第4周进行商品更新，菜单界面上会有探号提示，对于有些商品也很可能是这周有卖而到了下周甚至很久后都很难再碰到。

训练场(グラウンド)

这里主要涉及到球队的训练和养成，包括有“一军二军入替”、“阵容（オーダー）设定”、“练习方针”、“实验室（ラボ）”、“一军休养设定”和“二军调整设定”这六个选单。



←训练场里的六个选项都配有独特的图片令人一目了然。

一军二军入替

一军和二军即球队的一线队和预备队，一军则是参加各类赛事的主力，二军则是为整个球队的梯队建设和后备人才的培养作储备。一军最大人数为25人，当一军人数超额则需要调整部分球员到预备队中，若觉得一军中某些球员的能力还达不到在一线队伍中立足的水平或是某些球员当前状态不佳时，则也有将其调整下放预备队的需要。不过这里还有个很不厚道的设定就是：在球员将要续约前将其下放到二军中，则能够很明显的降低其工资，从而为球队节省一大笔开销……在初期来说，此招相当适用。

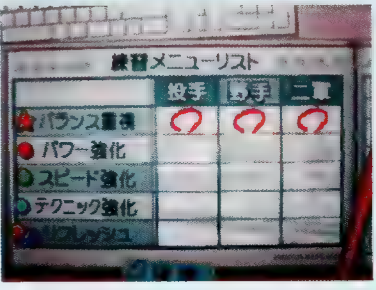
阵容（オーダー）设定

指定默认的首发阵容和顺位，当然在赛前都是可以更改的。

练习方针

制定球队的训练计划方针，则教练就会按照该计划来执行训练，可以分别为投手、野手和二军制定各不相同的方针，共有五项方针，分别是：バランス（平衡）重视、パワー（力量）强化、スピード（速度）强化、テクニック(技术）强化和リフレッシュ（精神）。可以在上屏看到各训练对象当前各项能力的整体情况五星图，可以根据图示加强目前弱势方向能力的训练。五星图各端所代表的能力分别是红色(力量）、绿色（速度）、蓝色（技术）、紫色(状态）和黄色（精神）。

方针	名称	说明
バランス重视	平均重视	平衡化重视各能力的全面发展，不过各能力的效果都不明显
パワー强化	力量强化	偏向力量能力训练，专注于打击、球威和送球等能力的成长
スピード强化	速度强化	偏向速度能力训练，专注于走力和球速等能力的成长
テクニック强化	技术强化	偏向技术能力训练，对于变化球和控制能力有影响
リフレッシュ	放松练习	恢复性的调节训练，主要还是对于状态的改善和疲劳度的恢复



←球队所聘用的教练能力的强弱对于训练效果也是有直接影响的。

实验室（ラボ）

实验室主要用于个人技能的作成，分别有“技能书（スキルブック）”、“技能设定(スキル设定）”、“技能作成（スキル作成）”和“卷物”。

技能是本作中球员和教练的特殊能力，在比赛中发动技能，可以改变和提升选手能力，甚至还能一发逆转比赛的形势，而对教练所使用的技能还能加强其在训练中对于球员们各能力的育成效果。在商店中可以购买得到“核心技能（コア.スキル）”（又称“S技能”）和“技能部件(スキルパーツ)”（又称“SP技能”）。S技能本身是可以直接装备在球员身上的，更注重为效用的表现，最多能持有5个，SP技能则是作为能力增长的辅助材料，主要是用于与S技能的合成，而不能用于装备，最多能持有15个，在这里的实验室里就能够将S和SP技能任意组合进行合成，从而作成本作中极赋特色和极具威力的“原创技能（オリジナ）”，但是原创技能最多只能持有8个，另外需要说明的是技能也是可以成长的哟！

技能书

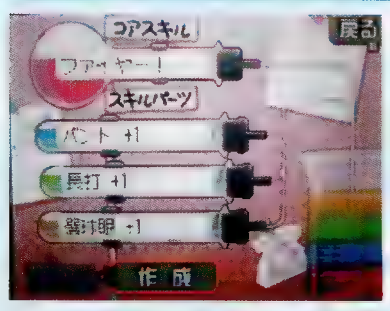
是详细的技能情报，可以了解到当前所拥有的技能、核心技能、技能部件和原创技能的“库存”，上屏是详细的关于技能和部件的介绍。橘红色表示的是投手用技能、蓝色是野手用技能、绿色是教练用技能。

技能设定（スキル设定）

即是技能的装备，球员一次最多可以装备3个核心技能，原创技能最多则只能装备1个。

技能作成（スキル作成）

则是选定一种核心技能和一种技能部件来搭配，从而得到原创技能，这与有合成要素的传统RPG中的某些设定所相似。



←可以制作原创技能的作成系统，这下可以使你的队员更加强大了。

卷物

在商店中可以买到，然后在这里可以装备，装备后能帮助球员得到那些平时训练和装备技能都不能达到的效果和能力，能使球员的能力在瞬间得到大幅度的增长，简单的说也就是具备新能力的觉醒和现有能力的大幅提升的效果，因此卷物的价格一般都比较昂贵，最多持有卷物的数量为10个。

一军休养设定

游戏对于球员的身体状况主要有体力和疲劳度两个参数，平时的训练和比赛都会消耗球员的体力并且增加疲劳度，而疲劳度又直接关系和影响到球员的竞技状态。在这里一军的休养则主要是用于恢复球员的体力，可以设定需要休养的目标球员，当然也可以开启“自动休养”，当球员的体力低于30%或疲劳大于50%时，其就会自动停止训练来进行休养补充，因为当体力低于这个30%或疲劳大于50%这个标准的时候是非常容易在比赛中受伤的，但是疲劳度是无法通过休养来调整的。另外需要说明的是自己指定休养和系统自动休养的效果是不同的，前者的效果更为明显。

二军调整设定

二军作为预备队另一作用就是可以进行恢复调整，二军的调整是可以来恢复缓解球员的疲劳度的，所以当某个球员的疲劳度过高时，也可以将其下放到二军中来进行调整恢复；同样的二军也可以用于调整球员的状态，将当前状态不好的球员下放二军中调整则其恢复的周期会比在一军中短得多。由于二军球员本身也是要按照计划进行日常训练的，所以也需要在这里进行调整设定，另外二军也可以让受伤球员到这里来养伤调节。

日程进行

在球队系列中大家都很熟悉的了，从这里进入下一比赛日程或下一经营日程，大多数情况的比赛日程都有两到三场比赛的安排，试合（进入比赛，亲自督战指挥，可以有三倍速的比赛）、结果见（直接见比赛结果）、阵容（オーダー）设定、试合结果（查看详细比赛结果）。



←画面虽然可爱但是比赛的关键部分模拟做得一丝不苟。

球队战绩（チーム情报）

在这里可以了解到各联盟各球队的详细战绩，包括有胜负表、对战表和成绩表。

排名（ランキング）

全联盟球员的详细数据的成绩排名，包括有打击成绩（打率、打数、安打等）和投手成绩（防御率、登板、胜利和败战等）。

个人成绩

本队球员的个人成绩数据，有助于您了解到麾下球员的实战能力。

张闻地	库巴不是个好东西！鄙视！（库巴：我招你惹你了？话说102期的边角栏还是我让你上的呢！）
读者资料	男，17岁，安徽省阜阳市纺织厂家属院，236000

契约TV局

所签约电视台的详细合同，对于有附加条件的合同，不妨在这里多确认一下细节。

相册（アルバム）

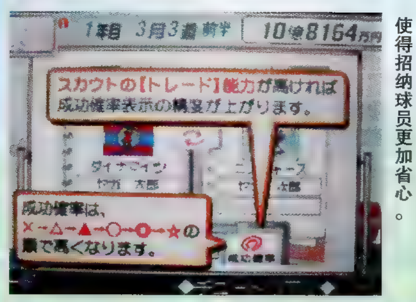
游戏过程中还能由于一些突发事件而搜集到一些写真照片，总共37张，都留在这里作为回忆,作为自己经营生涯的珍贵瞬间。

10年のあゆみ

10年历程记录，要一周目后才会开启。

转会交换（トレード）

从三月第3周到六月第4周整个转会市场都是开放的，交换的方式可以是球员交换球员，也可以是用金钱去交换球员，还可以球员+金钱去交换，甚至更可以动用两名球员去交换，各种方式就看大家怎么组合了，交涉结果会在四周后发表，而在确定交换后系统都会有成功可能性评估，如前文所提到的，依次是以“×→△→▲→○→◎→☆”等符号来递增成功率，大家可以根据系统的这个提示来灵活调整自己的条件。



←用六种符号来表示转会成功率，使得招纳球员更加省心。

解雇

当月薪压力大或是某些实在是年龄偏大又无发展潜力的球员，或者是4个外援名额满员而又需要引入新的强力外援时，都可以考虑在这里进行解雇。

新人名单（新人リスト）

当每年七月新秀发表会后，该选项就会开启,以便于您在这里了解新秀的情况，新秀们有不少不仅年轻而且能力都相当强的，甚至还有一些棒球界的明星人物出现，所以确定好目标后就要争取在年末的选秀大会上将其拿下吧。另外这里还可以在新人资料上看到“指名预定球队”一栏，从而了解到当前哪些球队对该球员有引入意向。

外援名单（外国人リスト）

外援引入，一般每月月初球探都会更新可引入的外援情报，但是外援的引入也都只能在上半年进行，也就是截止到六月第四周。

附注 关于新人名单部分有个很重要的要素就是“隐玉卡”的应用，在商店购买到5000元的隐玉卡，通过刮奖的形式将其刮开就能得到隐玉点数，在新人名单上使用隐玉点数就能使其成为本球队的指名预定球员，这样在之后的选秀大会上就能占据一定的优势,若对一名球员的隐玉点数使用达到5,则就能将其完全隐藏，成为自己的囊中之人了。但有时候刮出来也有可能直接就是隐藏球员。

四月~十月 准备加入新生力量！

除了每月例常的全队训练外，四月到九月间还可以进行针对球员的个别特训，每月可以选择一名固定的球员来进行个别特训，由于个别特训会消耗该球员大量的体力并增加较多的疲劳度，所以也要特别注意对其的调整和保护，以免受伤，训练方式与二月春季集训期间的个别特训差不多。

从五月第三周前半开始，交流战开幕，12支球员参战，共需要进行24场比赛。六月交流战结束，发表排名。

七月的新秀发表会，会开启人事菜单中的新人名单，其中不乏大量有潜力和有实力的新人，也是各球队所关注的焦点，从现在开始要关注新人并锁定将来在选秀大会上的目标。另外也还有新秀动态，可以了解到哪些新人已经成为其他球队的目标，这样也助于自己在未来选秀上的策略。在本月第4周还有隐玉选手的事件,也就是隐藏新人的发现，而游戏中采用刮奖票的



←如果运气好的话，刮卡可以直接获得隐藏队员。

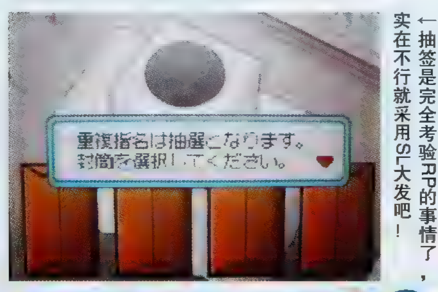
陈功	珍珠，钻石，黑金（鬼龙明明是黑的，哪白）！！加油！为中奖，冲、奋斗！顺风，顺风，口耶！（库巴：请注意没有“口耶”这个字。）
读者资料	男，16岁，福建省福州市台江区洋中路，350004

形式，玩家需要在下屏以触控的方式选择刮开备选的几个选项，被刮出来的球员就作为新秀添加到新秀列表当中，而成为本队隐藏选手的人就不需要隐玉卡来隐藏了。另外这里完全是要靠运气才能刮到好苗子哦，不妨尝试下SL大法吧。

八月除了常规联赛外，基本上没有什么特定事件，若有机会能买到隐玉卡的话一定不能错过。九月的第4周后半当年联赛结束，并颁发年度打击部门、投手部门和MVP新人王的三项大奖。

在十月玩家可以派遣28岁以下的未受伤且没有留学经验的球员进行海外留学，海外留学对于球员的个人能力的提升效果更大，可以选择自己现在所拥有的留学地中进行选择，所能派遣的球员数量与留学地和其等级有归案，而留学地最多有8个，可以在商店中进行购买获得。

同时秋季集训也在本月开始，只要是未入选日本国家队、未受伤的球员都要参加，另外也要选择三名需要进行个别特训的球员。



←抽签是完全考验RP的事情了，实在不行就采用SL大发吧！

十一月 抓住机会使球队更强大吧!

本月有棒协组织的自由转会，即FA宣言，同时月初得到职棒协会的3亿补贴，另外还要进行俱乐部工作人员的人事调整，包括教练和球探的更换。

从FA提供的名单最多选择2名要引入的自由球员，尽管年龄都偏大，且年薪较高，但能力普遍不错，确定选择后则直接进入交涉阶段，因为对球员感兴趣的球队不止一家，只有在交涉后开出更为优厚条件的球队才最终获得该球员。在交涉阶段可以看到关于目标球员的近况报告，包括有意向球队数和成功率的分析，成功率按照“×→△→☆”的顺序递增，也可依此来改变交涉条件，最终结果在第4周宣布。

本月第3周的另一大事件就是选秀大会，选秀共分为三轮，每轮每个球队指定一名意向的球员，若无其他球队与自己所选相同，则获得该球员；若多个球队指定到同一名球员，则抽签来决定最后成功获得的赢家。第一轮是全体球队来进行指定，第二轮是由下游球队来指定，第三轮由上游球队来指定，所以要把握好机会。



十二月 续约一定要谈好价钱哦!

本月第1至3周都是进行有关球员的续约和合约修改等人事交涉，最多可签三年，球员也会要求提高自己的待遇，但对于漫天要价的球员，也可以保持足够的耐心来与其多次周旋。截止到第3周结束仍未达成一致的话，则该球员自动退团。

第4周是原创球员的编辑，由自己完全创造一个球员加入到球队中来，分别进行相貌、球员名、背番号、出身地、位置、惯用手、类型、能力编辑等。接下来还要进行选秀大会落选新秀的挑选，是补充新人另一个机会。

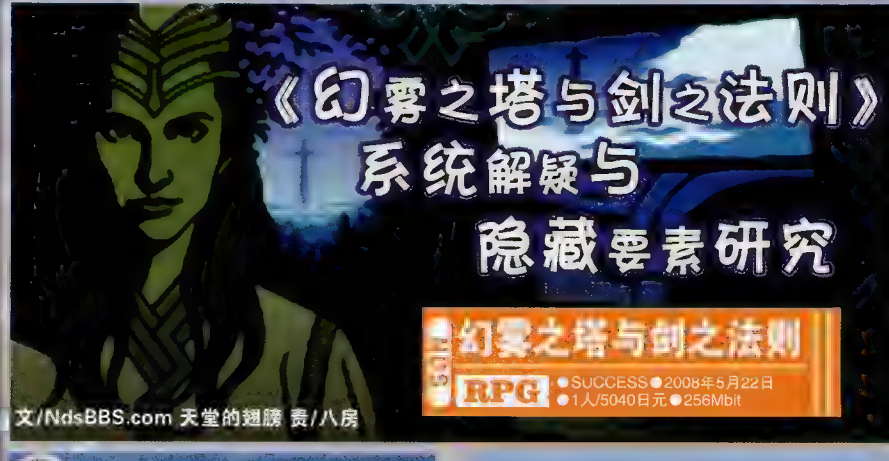
以上基本上就是首年度的流程，之后每年也是这样大同小异。当完成第10年时候，则完成一周目，也就是完成自己一循环的任期。二周目开始后有A、B两个路线供选择，而区别基本上是在于球员配置上，A路线的是继承原有的球员，B路线则是沿用所选择球员的原实名球员，不同于一周目只能选择有限的5名实名球员，二周目B路线是可以获得该队的全部实名球员。

玩后感

[illegible]

攻略研究

孙伟健	中吧中吧！让我中吧！小弟以后的幸福生活就靠小P了，做梦也会笑得抽筋的。（库巴：我让你中！可惜不是我负责抽奖。）
读者资料	男，15岁，上海市闵行区浦江镇东风村，201114



文/NdsBBS.com 天堂的翅膀 责/八房

世界观

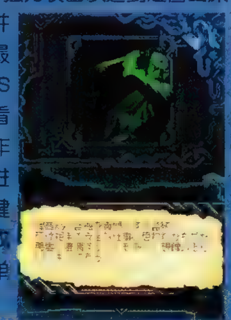
神秘而又富饶的幻之大陆自上古时代起就被三个种族所统治。拥有强大魔法技能的妖魔族、力大无比的巨人族，以及神奇的龙族。妖魔族与巨人族间纷争不断，而龙族则高高在上地选择了中立。妖魔族的图腾“混沌神”和巨人族所膜拜的“秩序神”带领着各自的族人进行着无穷无尽的战争，争夺对这块古老大陆的统治。由于终年的战乱，大陆上的两大种族们——妖魔族与巨人族几乎绝迹，生灵涂炭的战争也让宇宙的诸神们震怒，“混沌神”和“秩序神”被神力封印在了大陆的某个地方，大陆上的三大种族也逐渐没落，妖魔族进化成了ゴブリン（妖精），巨人族进化为ドワーフ（矮人）而神秘的巨龙则成为了エルフ（精灵），人类和精灵成为了幻之大陆的统治者。虽然三大上古种族已经没落，但“混沌”、“秩序”、“中立”仍然影响着大陆上的生灵，支持“混沌”和支持“秩序”的人们结成教会，以和平的方式仍然进行着彼此的争斗。

大陆历XX日，幻之大陆的王城彩旗飘扬、阳光明媚，国王将在这一天宴请出征归来的王家军队，并且将授予神秘的功臣——流浪魔法师宫廷魔法师的称号，所有人都在欢迎着凯旋的将士们，却不曾想到，这将是灾难的来临之日。在庆功宴的晚上，当王妃身着护国神器出现的时候，魔法师上前抢走了宝物，并且使用魔法迅速地逃出了众人的视线，只留下了已经绝迹的龙留下的足迹。这个线索指引着为寻回秘宝而前进的勇士们，目标就是大陆上最神秘的地方——幻雾之森的幻雾之塔。故事，就此开始。



系统详解

本作是一款全程以第一人称视角进行的3D迷宫角色扮演游戏，在游戏中玩家是无法看到自己以及自身队友正面形象的，玩过《女神转生》系列的玩家必定不会对该设计感到陌生，而熟悉魔幻迷宫RPG的鼻祖《龙与地下城》的玩家们也会为游戏中昏暗晦涩的场景以及震撼的魔法与冷兵器元素所着迷。游戏的整个流程相对简单，主要分为“探索战斗”以及“战斗准备”两部分构成。而这两部分又分为三个主要的菜单界面：村内、村外、迷宫，虽然游戏开发商官方定义本作为迷宫RPG，但是从界面设计和操作来看，本作更接近于迷宫冒险解谜AVG游戏。游戏的主要目的是控制角色通过不断地与敌人战斗或者完成村内人物的委托任务，使得玩家队伍（共4人）得到经验值提升人物等级，或是获得强力装备以达到迷宫更深的地方，探索地图并最终击败守护迷宫最深处秘宝的BOSS。从剧情流程上来看是非常简单的。操作方面也完全不需要进行触摸，依靠十字键和各个按键就能完成游戏，也是相当简单的设计。



村内

游戏开始后，玩家需要在ギルド（会馆）处设定人物，也可以使用默认的4位人物进行冒险，在本作的世界中，玩家冒险所能选择的职业有“战士”、“盗贼”、“魔术师”和“司祭”四种，每个职业的人物属性不仅相同，而世界中的不同种族也拥有不同的能力特点和倾向性，如“人类”的能力比较平均，各种职业均可尝试，并且没有明显的倾向；“エルフ”的智力比较高但体力不佳，倾向为“中立”；巨人族后代“ドワーフ”有着惊人的力量却不能以精神力作为武器，倾向为“秩序”；“ハーフリング”则是典型的盗贼民族，拥有非常高的速度，没有明显的属性倾向。

种族	ST	IN	VT	DX	CH	属性
人类	14	14	14	14	16	自由选
择						
	9	9	9	10	5	
エルフ	13	16	12	15	18	中立
	11	8	7	10	7	
ドワーフ	16	13	16	11	14	秩序
	11	8	11	6	4	
ハーフリング	11	13	14	16	16	自由选

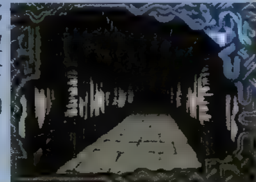
注：1、职业标准：战士（ST11以上）；盗贼（DX11以上）；魔术师（IN11以上）；司祭（IN11以上）。

2、每个种族上一行内为该种族该属性的随机定义最大值，下一行内为该种族该属性的随机定义最小值，游戏中将以随机的方式在两数字区间内分配各项数值。

3、当职业为魔术师时可选择初期咒语“悦乐の浓梦”，职业为司祭时可选择初期咒语“我 回复を愿う”。

4、本作中魔术师和司祭的咒语使用是有回数限制的，若咒语消耗完毕则必须依靠物品或是到旅馆休息才能恢复，IN值与咒语效果有关。

确定游戏人物后就需要从已经登录的角色中选择4位主角进行冒险，由于各个种族和职业的特点不同，因此合理搭配各个职业是非常重要的，下边我们来看看村内各个菜单的意思。



ギルド

- 登陆——人物作成
- 状态确认——查看人物的状态
  - 技能确认——查看人物的技能
  - 语确认——查看人物的咒语
  - 誓约确认——查看人物的誓约情况
  - 装备变更——更改人物的装备
  - 改名——更改人物的姓名
  - 登录抹削——删除人物
- 编成
  - 选出——选择人物组成队伍
  - 并び顺——改变队伍中人物的次序
  - 阵形——改变队伍的阵形
- 技能习得
  - 基本技能上升——消耗经验值提升人物的基本等级
  - 辅助技能习得——消耗经验值获得人物技能
  - 能力值上升——消耗经验值提升人物单项能力
  - 咒语を覚える——习得新的咒语／改变已习得的咒语
- 会话
  - 世间话——与人谈话
    - 训练所に赴く——前往训练所
    - 书类について——阅读书籍
  - クエスト——接受任务/报告任务完成情况
    - モンスター图鉴——已击败的怪物图鉴
    - アイテム图鉴——已获得的物品图鉴

宿屋

- 宿泊——休息恢复
  - ペペロミア——恢复咒语
  - ベンジャミン——恢复HP和咒语
  - モンステラ——恢复HP、咒语，回复异常状态
- 食事——吃东西
  - 肉シチュー——恢复50HP
  - 海亀もどきのスープ——恢复30HP
  - ハーブティー——恢复咒语
- 购入——买东西
- 治疗——恢复异常状态
- 话す——对话

商店

- 买う——买东西
- 卖る——卖东西
- 话す——对话

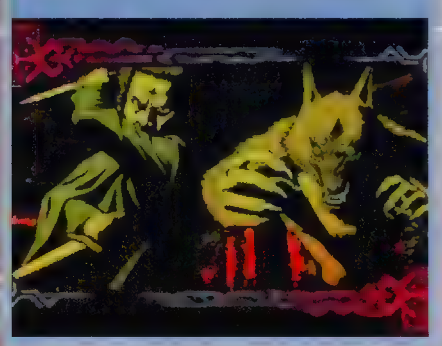
相信朋友们经过初期的人物设定以及训练所体验很快就能熟悉游戏的操作方法。在未进入幻雾之塔进行冒险前，玩家们可以在街道内到处转转，熟悉下各个选项的具体内容，并且可以在任务所クエスト接到初期的三个任务，完成任务所获得的金钱和经验值都是非常丰厚的，对于人物的成长非常必要。本作的迷宫中不能自动在地图处显示玩家所处位置，需要使用魔术师的魔法才能显示，而这个魔法在初期是无法习得的，因此游戏角色的能力等级对于整个迷宫的探索至关重要，游戏初期反复不断的在迷宫入口附近打怪练级是非常必要的。



村外

幻雾の塔	进入幻雾之塔
秩序の神殿	中立或秩序属性的人物才能进入
	苏生——复活战斗不能的人物
	治疗——恢复异常状态
	祈る——祈祷
	话す——对话
混沌の神殿	中立或混沌属性的人物才能进入
	苏生——复活战斗不能的人物
	治疗——恢复异常状态
	祈る——祈祷
	话す——对话

连接村庄内与幻雾の塔之间的中间地带，在这里玩家不会遭遇敌人，并且可以进入所推崇势力的神殿进行恢复礼拜等。进行完所有村庄内的物品准备和村庄外的礼拜后，接下来就可以进入游戏的战场——幻雾の塔进行探索冒险了。





迷宫攻略

在本作中只有一个可供探索的迷宫——幻雾の塔，虽然战斗场所十分局限，但在迷宫中的隐藏要素却是非常丰富的，道路与机关布置得非常巧妙，几乎每一个房间都有自己的故事，再加上不时出现的怪物以及无法随时准确显示玩家所处地图位置的设定，让玩家们在迷宫中的冒险刺激异常，加上节奏感十足的音乐，开发商对紧张气氛的营造可以说是非常成功的。

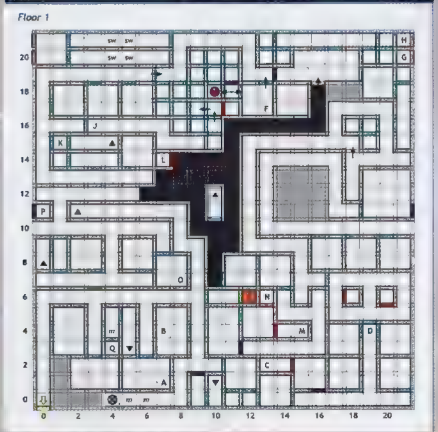
迷宫中的行进分为移动探索和战斗两个部分，主要按键操作如下：

十字键	控制队伍行进方向
X键	调查前方位置
Y键	调出地图
A键	确认/前进
B键	调出控制菜单
START键	调出系统菜单

图标示意图

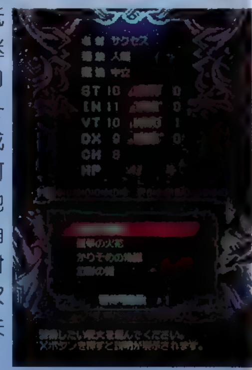
向上的楼梯　出口
向下的楼梯
普通的门　需要特殊钥匙才能打开的门
锁上的门　解开迷题才能打开的门
隐藏的门　单向通行的门
单向通行的墙
升降机　伤害性陷阱
信息点　掉落陷阱　其他陷阱
黑暗地带　回旋床

地上一层



王宇	终于有人联机了，但是双方爱玩的游戏又有许多不同，找一个合适的联机伙伴真是难啊~
读者资料	男，17岁，山东省潍坊市高新区胜利东街交警支队宿舍2号楼3单元0702室

本层要点：



1、等级较低时尽量不要深入迷宫，可在迷宫入口附近进行杀怪升级，队伍中所有成员均达到3级才可进入比较远的地方，当队伍中的角色全部战斗不能时游戏只能从上一次存档处开始，损失将是非常巨大的。

2、通过跌落陷阱可以进入地下一层，并可在隐藏的房间中找到武器“クリスナイフ”。

3、坐标（13，17）处可回复咒语使用次数，依此地可向周围地带反复探索，是一个重要的据点。

4、有三叶草纹章图案的门需要使用“クローバーの键”来打开。

本层重要事件：

▲A点（7，1）：墙上掉落的古书。※关联任务“らくがきを消す”

▲B点（7，4）：遇到サーライトニング エメラルド，获得物品“超重要アイテム”。

▲C点（13，2）：宝物库所在，可获得重要的武器。

▲D点（19，4）：巨剑战士石像所在，使用物品“革兜”可通行。

▲F点（13，17）：回复咒语的泉水所在。

▲sw点（4，20）（4，21）（5，20）（5，21）：控制本层所有关闭门的机关所在。

▲G点（21，20）：调查人偶可将其破坏，并打开其后的道路。

▲H点（21，21）：调查后获得物品“月光の贵石”。※关联任务“月光の贵石の探索”。

▲J点（3，16）：回答问题，若答错则掉到迷宫地下一层。

▲K点（1，15）：固定战斗发生，怪物为ゴブリン少尉×1+ゴブリン二等兵×2。

▲L点（7，14）：固定战斗发生，怪物为追い剥ぎ×2。※关联任务“追い剥ぎの讨伐”。

▲M点（15，4）：仓库，此处可启动动力室的开关。

▲N点（13，6）：动力室，电梯启动关键之处。

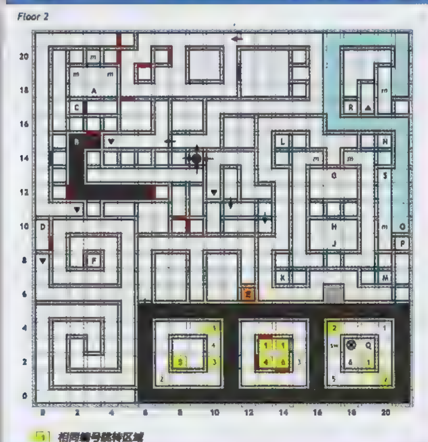
▲O点（8，7）：遇到脚受伤的女性，将治疗药给她后可获得装备“黄金の腕轮”。

▲P点（0，13）：遇到冒险者的尸体，调查可获得“クローバーの键”。

▲Q点（4，3）：私人商会的总部。



地上二层



本层要点：

1、等级达到4或5进入本层才比较安全。

2、怪物ゴースト的麻痹攻击非常厉害，需要在前往本层前多准备万能药或习得解麻痹的魔法。

3、完成支线任务“海贼のアジト”的方法：

①在坐标（2，17）处获得“骷髅の键”。

②在坐标（17，14）海贼のアジト处，打开船长室，队伍中至少一人装备上カットラス、バイコルヌ、オウムのぬいぐるみ，物品可在坐标（3，18）的海盗工会购买。

③在坐标（17，9）接受任务“ロバーツから船长（航海日志）”。

④在坐标（21，9）处使用“骷髅の键”，打开大门。

⑤进入房间后依次选择，书物を手に取る→日记を取る→得到航海日志。

⑥将航海日志交给ロバーツ。

⑦通过跳转区域来到坐标（−20，11）。

⑧在坐标（−21，10），并依次完成，调查料金箱获得银币、登船、拉桅杆、按扭。船起航。



⑨来到附近的上楼梯处。

本层重要事件：

▲A点（3，18）：盗贼工会。可进行赌博；福袋（1000银币一个），包含物品有万能ツール、フルプレート、ウォーハンマー、高品质な革铠、クロスボウ等；购买ぬいぐるみ（5000银币一个），可换得AC-1的装身具オウムのぬいぐるみ。

▲B点（2，15）：遇见身ぐるみを剥がされた贵族。※关联任务“ギャンブルの代赏”。

▲C点（2，17）：获得“骷髅の键”。

▲D点（0，10）：打坏祭坛可进入（3，8）的房间。

▲F点（3，8）：固定战斗发生，怪物为ゴースト×2，击败后可获得エクトプラズム。※关联任务“ゴーストの讨伐”。

▲G点（17，13）：详见上文。

▲H点（17，10）：固定战斗发生，怪物为腕の立つ海贼×3+海贼×2。

▲J点（17，9）：遇见ロバーツ。

▲K点（14，7）：调查获得物品ナッツのラム酒渍け

▲L点（14，15）：许愿树所在。

▲M点（20，7）：可获得コンパス、インク、高级コンパス的地方

▲O点（21，10）：停船的地方。

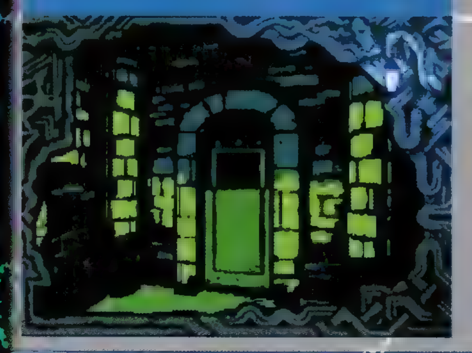
▲P点（21，9）：船长室。

▲sw点（17，9）：开关处，可控制（18，3）的落穴。

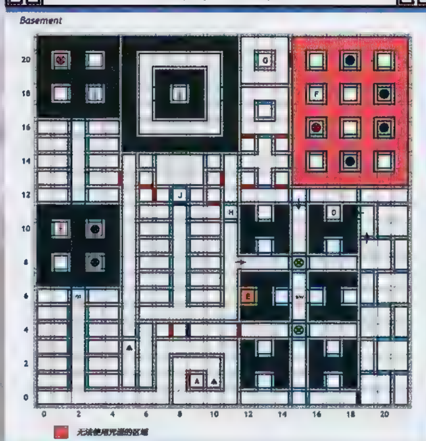
▲Q点（19，3）：调查获得“火炎の贵石”。※关联任务“火炎の贵石の探索”。

▲R点（18，17）：传送服务处，支付银币200可返回地下一层入口处。

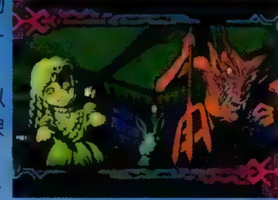
▲S点（20，13）：谜之女性。



地下一层



本层要点



1、本层的怪物能力比地上一层高出不少，等级达到5级以上再来考虑探索吧！

2、怪物アルケミスト无视阵形的全体攻击咒语非常厉害，需要注意。

3、地图中粉红色区域是无法在战斗中使用咒语的结界。

本层重要事件：

▲A点（9，1）：宝物库。调查可获得武器“クリスナイフ”。

▲B点（1，10）：调查ドワーフ的尸体可获得“动力炉点检の手引き”。

▲C点（3，18）：调查可获得“冰雪の绮罗结晶”。

▲D点（17，11）：发生事件。

▲F点（16，18）：调查后发生战斗，怪物为咒いの金货 1グループ×1+咒いの黄铜货×3，胜利后可获得“古王国の金货”。

▲G点（13，20）：使用“冰雪の绮罗结晶”可冻结水井，调查可获得“砂时计”

▲H点（11，11）：发生事件。

▲J点（8，12）：发生事件。

▲sw点（15，6）（8，4）：机关控制点。

▲K点（8，18）：消灭这里的敌人后，ZーLXXX会出现。

马赛	希望与马冬高手切磋一下，友谊第一，比赛第二。祝《掌机迷》越办越好。
读者资料	男，19岁，天津市红桥区族谊里9门

地上三层

Floor 3

本层要点：

1、进入本层后村子里的商店会增加新的商品：白银のレイピア、高品质な革铠、ビキニプレート；宿屋增加物品：火炎瓶。

2、（0，19）、（0，9）的门只能从内侧打开。

3、（1，5）的落穴陷阱是回到街道的捷径。

4、（19，12）获得的“干し肉”可以拿到村内的宿屋贩卖。

5、坐标（9，1）的东边有隐藏道路。

本层重要事件：

▲A点（17，6）：发生与恶奴的对话，必须战胜他才能继续游戏。

▲B点（19，12）：调查获得“干し肉”。

▲C点（1，3）：发现倒下的大树。

▲D点（5，19）：药草园。调查可获得“ワームウッド”。

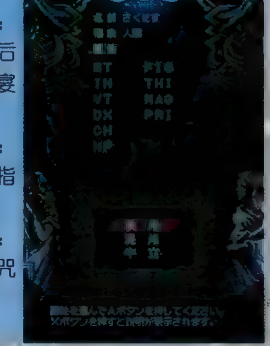
▲F点（11，9）：调查可获得“ヒユウガアオイの种”。

▲G点（5，14）：使用物品“折れた野兽の牙”，可获得奖励。

▲H点（1，14）：巫女，与其对话后可恢复HP或参加宴会。

▲J点（6，2）：获得“教团OZの指轮”。

▲K点（9，2）：洞穴。发现原始咒语的结界。



▲L点（18，1）：调查获得“ヒョウタン”。

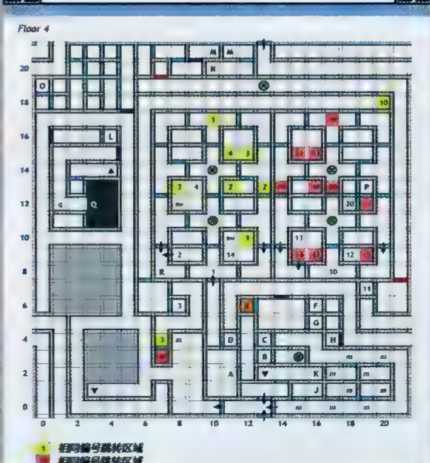
▲M点（1，16）：宝物库。调查可获得“清流の贵石”。※关联任务“清流の贵石の探索”。

▲sw点(0,17)：可控制（1，16）的落穴陷阱。

▲P点（15，12）：谜之女性。将在（5，19）获得的“ワームウッド”交给她后她会离开。

▲O点（15，5）：固定战斗发生，怪物为野兽×2，战斗胜利后可获得“猛兽の牙”。

地上四层



本层要点：

1、本层许多敌人物理防御力非常高，对付这些敌人需要尽量使用攻击性的咒语。

2、本层可使用直通一层的升降机，但其必须从地上一层（13，6）的动力室就开始修复，发动升降机的方法顺序为：

①在地上一层（13，6）动力室调查获得“空きボトル”。

②到地上一层（13，17）泉水处使用“空きボトル”获得“おいしい碳酸水”。

③回到动力室，使用“おいしい碳酸水”。在地上三层的（11，9）调查获得“ヒユウガアオイの种”。

④回到动力室使用“ヒユウガアオイの种”。

⑤在地上二层的（14，7）调查获得“ナッツのラム酒渍け”。

⑥在地上三层（18，1）调查“ヒョウタン”。

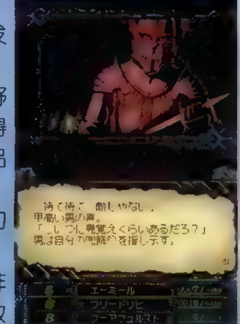
⑦在地上四层的（16，5）调查，发现小动物飞出。

⑧在地上四层的（16，6）使用“ナッツの

ラム酒漬け”，吸引小动物飞入后使用“ヒョウタン”，获得“ユグドラリス”。

⑨回到动力室使用“ユグドラリス”，升降机就可顺利运行了。

本层重要事件：



▲A点（11，2）：发生事件

▲B点（13，3）：野生动物园。可获得“猛兽の牙”等物品。

▲C点（13，4）：幻兽馆。

▲D点（11，4）：徘徊的庭院。这里的敌人非常强大，一定要做好充分的准备再前往。

▲F点（16，6）：衣裳部屋。这里与升降机的使用关系非常紧密。

▲G点（16，5）：小道具库房。

▲H点（17，4）：调查可获得“バースデーケーキ”。（如此阴暗的游戏竟然还有生日蛋糕……）

▲J点（16，1）：受伤的天使。可获得“天使の腕轮”。

▲K点（16，2）：使用猛兽の牙与银币可获得“クリスナイフ”、“フリル付きコドピース”等，不过价格非常昂贵。

▲L点（4，16）：可传送到塔入口的传送点，每次消耗400枚银币。

▲M点（10，21）（11，21）：古代暖炉。调查镜子会发现“咒文书”、“死灵の书”。

▲N点（10，20）：与ジャバウォックと发生战斗，之后调查尸体可获得“咒文书”。

▲O点（0，19）：工房。将地下一层获得的“砂时计”，地上二层获得的“インク”，以及地上五层获得的“契约书”带到这里可获得“伪造书类”。

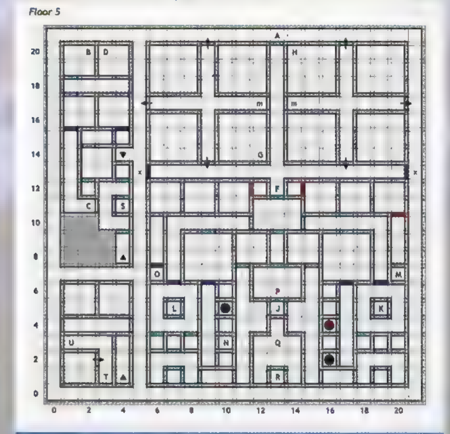
▲P点（19，13）：宝物库。调查可获得“新绿の贵石”。※关联任务“新绿の贵石の探索”。

▲Q点（3，12）：在这里只能往前走而不能后退。

▲sw点(8,12)(11,10)：开关处。可控制（7，4）的跳转区域。

▲R点（7，8）：谜之女性。

地上五层



本层要点：

1、来到本层后，村内的商店将增加“NODACHI”、“高品质な锁帷子”；宿屋增加“パワーロリポップ”。

2、12级是进入本层的最低级别，请多多练级。

3、5级咒语“死神のささやき”是强力的大范围攻击咒语，进入本层前最好先习得。

本层重要事件：

▲A点（13，21）：发生事件。

▲B点（2，20）：发现巨大的苹果树。依次选择“木に登る”→“りんごを取る”可获得“りんご”。

▲C点（2，11）：刻着OZ标记的大门。破坏（13，1）的小祭坛即可通行。

▲D点（3，20）：谜之女性，交给她3个“りんご”可获得“黄金の腕轮”。

▲F点（13，12）：固定战斗发生，怪物为パールデーモン×1+ナイトメア×1。

▲G点（12，14）：调查后与キラーラビット×4发生战斗，击败后可获得“不发弹”。※关联任务“キラーラビットの讨伐”。

▲H点（14，20）：发生事件。

▲J点（13，5）：这里初期是无法通行的结界，当スラッシュが加入本方队伍后才能通过。



▲K点（19，5）：谜题房间。通过字母的

组合可解开谜题，获得“键束”。

▲L点（7，5）：谜题房间。通过字母的组合可解开谜题，获得“书斋の键”。

▲M点（20，7）：使用“书斋の键”打开大门，在房间内调查可获得“古びた机”、“契约书”、“低温ろうそく”、“邪恶のベル”。

▲N点（10，3）：使用“键束”打开大门。

▲O点（6，7）：固定战斗发生，怪物为グレムリン×1。胜利后可获得“死神の键”。

▲P点（13，6）：使用地下一层获得的“英知の护符”可让スラッシュ加入本方。

▲Q点（13，3）：与クリムゾンと发生战斗。

▲R点（13，1）：小祭坛。破坏后可打开（2，11）的大门。

▲T点（3，1）：野菜田。

▲U点（1，3）：回答长发女人的问题，如果答对的话即可向六层移动，如果回答错误队伍中的一人将被攻击。



后记

坚硬浪漫的冷兵器，古老神秘的咒语，龙与地下城，矮人、半兽、精灵与怪兽……所有这些来自西方魔幻世界观的元素都集合在了这款容量不大的NDS游戏中，但本作无疑是一款日式局限风格RPG的代表作，有着典型的单一迷宫，同大家熟悉的《世界树迷宫》、《巫术》等相同，游戏的任务和谜题均需在一个有限的迷宫区域内解决。从游戏难度和上手性方面讲，本作是一款适合骨灰级迷宫爱好者的游戏，虽然不容易上手，但只要能玩进去，本作无疑会谋杀玩家超多的游戏时间。



装备列表

兜	名称	价格	AC	战士	盗贼	魔法师	司祭	备注
	革兜	100	–1	○	○	○	△	
	バイコルヌ	500	–2	○	○	○	△	
	铁兜	250	–2	○	△	△	△	
	バレルヘルム	1000	–3	○	△	△	△	
	铁假面	5000	–4	○	△	△	△	HP–2　咒文抵抗+
	妖鬼妃のティアラ	15000	–3	○	○	○	△	特殊抵抗+
	漆黑の覆面	–	–3	○	○	△	△	忍者装备AC–5
	とんがり帽子	25000	–2	○	○	○	△	咒文抵抗+
	传说の兜	50000	–5	○	△	△	△	特殊抵抗+　パラディン装备AC–9

铠	名称	价格	AC	战士	盗贼	魔法师	司祭	备注
	ローブ	10	–1	○	○	○	○	
	革铠	50	–2	○	○	△	○	ハーフリング装备AC–4
	チェインメイル	100	–3	○	△	△	○	
	フルプレート	750	–5	○	△	△	△	
	高品质な革铠	1500	–3	○	○	△	○	ハーフリング装备AC–5
	高品质な锁帷子	1500	–4	○	△	△	○	到达5F后商店出售
	高品质なフルプレート	1500	–6	○	△	△	△	
	シルバーチェイン	2500	–5	○	△	△	○	
	ビキニプレート	5000	–8	○	△	△	△	
	深红の长衣	2500	–5	○	○	○	○	ドルイドAC–8　ウォーロックAC–6
	最高级革铠	5000	–5	○	○	△	○	
	黑装束	50000	–6	○	○	△	△	忍者装备AC–8
	圣骑士の铠	100000	–8	○	△	△	△	HP+1　パラディンAC–12
	秩序の铠	50000	–12	○	△	△	△	秩序属性专用
	OBOROTSUKI	70000	–6	○	△	△	△	侍AC–9　忍者AC–8
	歼灭スーツ	150000	–5	○	○	△	△	

盾	名称	价格	AC	战士	盗贼	魔法师	司祭	备注
	バックラー	20	–2	○	○	△	○	
	ラージシールド	40	–3	○	△	△	○	
	タワーシールド	1000	–4	○	△	△	△	
	ルーンの小盾	5000	–4	○	○	△	○	
	秩序の盾	10000	–5	○	△	△	○	秩序属性专用

陈凯	小P不见了，又变成借机一族了，我痛心的，还有喜欢猎人的来加我，小编们捐款了没?
读者资料	男，16岁，福建省三明市三元区新市中路280号6幢



特稿

探寻时代的轨迹

□责编/猴子、八房、一狼、露琪

从《海格力斯荣光》的“复活”说开去

1958年，布洛克海芬国家实验室的威利·席根波森使用一台示波器、一台类比电脑和按钮创造了一部小型交互式游乐器——谁也不会想到这是一个新时代的开始。电子游戏诞生之后的十余年里一直不为人知，直到一颗名叫雅达利（ATARI）的星星之火点燃了人们的关注，游戏才真正成为产业。十余年后，一台名为FC的主机进入了国人眼帘——中国游戏时代，开始。

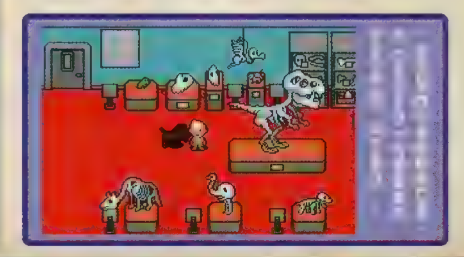
三十年的时光有如白驹过隙，转眼间已经两代游戏人步入了社会，游戏机也经过世代更迭，从当初的FC进化到了现在的跨平台、多媒体娱乐媒介。随着世代交替和风云变迁，无数游戏都已经成为了过去式和人们心中的回忆，每一个游戏人心中恐怕都会有一份难以割舍的记忆——这也是为什么复古、怀旧主题饱受青睐的原因。

《海格力斯荣光》是《DQ》的追随者之一，自FC时代起家以来，系列风风雨雨走过了四代，终于在SFC时代彻底沉寂。这一睡就是14年，当年的玩家们多数都已经成家立业，系列也早已变成了回忆——正当连回忆也逐渐褪色的时候，任天堂却在NDS主机上推出了系列的续作《魂之证明》，着实让人颇感意外。意外之余，诸位老玩家也免不了唏嘘一番吧。当年显赫一时的业界翘楚今日何在？昨日荣华绝顶的招牌系列又归于何处？今日，还请读者与我们一起放眼业界，去看看当年那些陪伴我们无数时光的“老朋友”们今日的归宿吧。

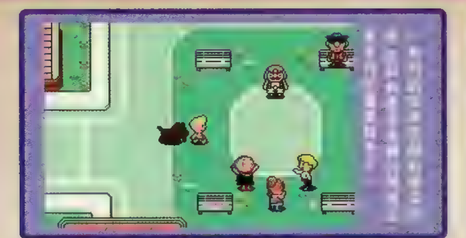
MOTHER

《MOTHER》初代发卖于1989年的FC平台，那是一个充满梦想与浪漫的时代，《FF》剑与《DQ》的魔法承载了无数少年的梦想，而《MOTHER》就在这样一个时代中脱颖而出，给无数人留下了美好的回忆。《MOTHER》是任天堂以当代美国（80年代末的美国）为基础而推出的一部RPG作品，其系统和操作都酷似《DQ》，比起《DQ》的奇幻和《FF》的宏大，《MOTHER》的切入点非常独特。作品讲述了住在美国乡村的少年主角，从调查周围发生的奇怪事情开始逐渐被卷入外星人入侵事件，最后拯救地球的故事。游戏中处处可见搞笑元素，明显是美国少年漫画的影响，但就是在这样平实朴素的剧情和背景中，却时刻透露着温馨和感动，这种质朴的感动犹如一阵清新的风，一下吸引了广大玩家，也让《MOTHER》确立了地位。连当时的制作人系井重理（后代言《任天堂大乱斗》系列）也不无感动地说：“结局可能会哭的啊”。

《MOTHER》二代的面世是6年之后的1995年，剧情和世界观一样承袭上一代，而凭借SFC的机能，画面和系统也有了较大的进化，这也让当年感动过一把的玩家们再一次热泪盈眶，热潮



陶磊	谁有不玩的GBA卡带可否与我交换着玩啊？（某编：翔武有光明之魂2，你要换吗？）
读者资料	男，16，合肥市宿松路金水花园



过后，人们也自然而然地等待着系列家族中加入新的作品，而这一等，却等了10多年。10多年后的某天，制作人系井重理在访谈中总结了第三作开发周期超长的理由：当时，由于《MOTHER》2的大获成功，雄心勃勃的系井想要在N64平台上开发一个超大作，但当时的构想，即使是N64也无法实现。正当开发陷入停滞的时候，任天堂逐步把开发重点移到了GAMECUBE上，连岩田聪也被抽调走了。而作为《MOTHER》系列的制作人，系井是宁可不出，也不能放弃新作作为大作的宿命的——这也正是fans们的期望。甚至在WII推出之前（当时在游戏开发时，还曾经准备叫“革命”），《MOTHER3》就存在于网络下载列表之中，但直到8年后的2003年，复刻版的《MOTHER1&2》在GBA上推出，岩田和系井才看到了希望。

GBA版本的《MOTHER3》，被称为“幻之作品”的系列第三部于2006推出，这个时候的GBA也已经步入暮年了——本作的推出，与其说是复出，还不如说是谢幕，或是回家。《MOTHER3》推出后获得了权威电玩杂志《FAMI通》高达35分的评分，但与之相对的，市场反响很是一般。是啊，10年的时间已经太长了，10年之前在电视前纵情欢笑的玩家们现在又在哪呢？10年之前的少年情怀归于何处？

我们经常说时势造英雄，事实上，《MOTHER》就是这样的一个悲剧“英雄”系列。在那个年代里，总有这样的一款游戏要带给我们感动，而《MOTHER》做到了。虽然说我很不想给这个系列的灵柩上钉一颗钉子——当然，也不在乎我这一颗，不过，我还是认为这个系列逝去了。正如同逝去的情怀不会再来，新时代的少年们也不再需要那近乎是往昔的感动——正所谓5年一代沟，在电子游戏这样一个领域里，世代更迭甚至会更快一些……于是《MOTHER》就这样存留在了老一代人的记忆中，而这样静静的像夏花一样凋零，以一种近乎优雅的低调英雄般逝去，或许正是系列最好的归宿吧。

重装机兵

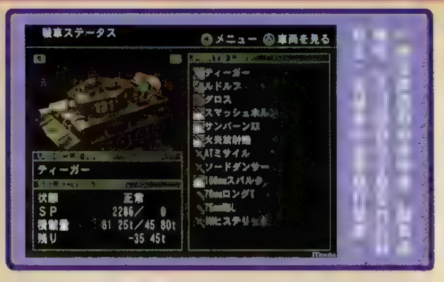


《重装机兵》（以下简称MM系列）这个系列在国内有着相当高的人气，自FC初代以来，就培养出相当多的MM饭。这个系列能在中国大红大紫的主要原因，还是归功于早年D商汉化的FC版作品。由于没有了语言的障碍，玩家首次能体验到全中文的对话剧情，单就这一点就能让饱尝文字痛苦的玩家们眼前一亮了。加之当时诸多玩家还停留在魂斗罗、马里奥、忍者神龟等动作游戏时代，骤然接触了这么一款全新的RPG，这甚至使许多玩家踏进了职业玩家这个门槛——接触了文字游戏，于是就接触了攻略、杂志，从而开拓了自己的视野，了解了更多与游戏相关的知识。

这个系列的巅峰时代，非SFC时代的初代复刻——回归与MM2莫属。借助了SFC的机能，游戏的画面焕然一新，给玩家更真实的游戏感受。此外、SFC的两作较FC版而言系统上也有了本质的变化，可以改造的战车装备除了发动机以外，主炮、副炮、乃至于SE导弹装置都可以加以改造强化，所以游戏的可玩性更高。再加上这两部作品中模仿了诸多日式RPG中必备的系统，追加了搜刮村庄获取道具、刷怪物获得战利品等更多的新要素，再加上自己独特的赏金怪物以及战车改造系统，逐渐使该系列不仅不逊于其他RPG游戏，更是形成了自己独特的风格。

然而，厂商在SFC版之后长达近十年的时间，





一直没有推出系列的新作，这一点实在是让玩家匪夷所思。其实，原因就在于DATA EAST早已破产多年，原制作小组也早已解散。而前几年系列的新作——NDS版的《钢之季节》与PS2版的《沙尘之锁》也已经完全没有了当年的风格，除了系列的忠实FANS出于感情而回味一下系列中经典的音乐，游戏在系统上几乎没有任何创新。PS2版超慢的读盘速度以及NDS版那别扭的触摸屏操作，这些缺点不得不让玩家对这个系列完全死心。当年的MM系列已经不复存在，系列的新作也今非昔比，想想早年该系列发布新作消息的时候，玩家们的激动心情完全不亚于这次海格力斯系列的复活事件。然而，大厦将倾非一木可支，MM系列恐怕再也不能创造出那昔日的辉煌了吧。

魂斗罗

KONAMI在80年代推出的优秀游戏不计其数，《魂斗罗》属于典型的墙内开花墙外香类型的作品。在日本本土，这个系列的名气远远没有《宇宙巡航机》、《恶魔城》、《兵蜂》等游戏来的大。当时在日本的玩家群中，喜欢《魂斗罗》系列的主要是对动作和射击游戏异常热爱的核心玩家，所以这部作品在日本本土的影响没有达到DQ、FF那种程度，但是在包括中国在内的海外地区，几乎没有哪个玩过FC（NES）的玩家不知道这个游戏。除了最初的两代是移植自街机之外，其他的《魂斗罗》作品都是家用机和掌机上原创的。其中，SFC上的《魂斗罗精神》（美版魂斗罗3）和MD上的《魂斗罗 铁血兵团》达到了系列的巅峰水平。自从初代以来，魂斗罗系列以高难度、大范围杂兵战以及“一击必杀”（MD版除外）的设定为特点，这使许多菜鸟尝尽了苦头。如果不是借助选人秘技的话，差不多所有初玩《魂斗罗》的玩家都很难坚持到第三个关卡。但是随着玩家们对游戏各关的熟悉，很多人都练就了一命通关的技术，并且以此作为向同伴们炫耀的资本。应该说，喜欢《魂斗罗》的玩家们是被游戏的这种硬派的风格吸引，并且乐在其中。游戏的操作只是在“跳”和“射击”之间交替进行的，这样简单的设计使所有的人都能轻松地上手，这也是为什么《魂斗罗》系列能够在如此多的玩家当中普及的原因。

不过，随着游戏机进化到32位时代，各种不同类型的游戏成为玩家们的选择，原本在80年代走红的平面卷轴动作与射击游戏也在这个时代衰落了。在PS时代，《魂斗罗》系列只在海外推出了2部作品，因为开发游戏的观念与操作的设计和当初的《魂斗罗》相去甚远，所以这两个游戏并没有得到玩家们的嘉许。那时候的玩家们也逐渐被许多其他类型的游戏吸引了注意力，在RPG、AVG游戏大红大紫的时候，《魂斗罗》系列却无声无息地被弃置在遗忘的角落中。这种情况一直到PS2的《真魂斗罗》发售的时候才有所改变。不过此时的游戏界，早就不是动作射击游戏唱主角的时代了，而且对于玩惯了文字类游戏的玩家来说，这时的《魂斗罗》似乎难度太高了一点——KONAMI制作这个游戏的初衷就是为fans们服务，这使很多轻度玩家无法投入其中，《魂斗罗》的新作没有使这个系列像以前一样重新流行起来。

就在人们以为《魂斗罗》将彻底被尘封的时候，在2007年，《魂斗罗》系列诞生20周年的时候，一群热爱《魂斗罗》的美国人决定制作这个系列的正统续作。还是KONAMI宅心仁厚，在他们制作这个有点同人色彩的正统续作的时候给予了支持，这才有了今天的《魂斗罗4》。这是一部纯粹的fans向作品。相比欧美玩家对这个游戏的狂热，日本方面关注这个游戏的人并不多，日版只是把名字改成了《魂斗罗DS》，在插画上做了一点改动，其他的基本上没有变化，甚至游戏内收录的FC版《魂斗罗》都是原封不



李驰　希望《PG》的新人们能够继承老一辈的优良传统，将《PG》的精神发扬光大！
读者资料　男，17岁，辽宁省沈阳市和平区南昌街4号第三十八中学，100001，QQ547120662

动地把美版搬了过来。这令人不得不承认，日本对这个游戏的重视，远不如我们这些靠《魂斗罗》的支持度过童年的海外玩家。

事实上，把《魂斗罗》系列放在“已经消失了”这个范畴内，估计会是骂声一片，连笔者本人也并不认为它“彻底死了”，不过尽管魂斗罗还“活着”，但它再也不能回到从前，它的辉煌已经随着一代人的青春一起逝去了吧——从这种意义上讲，逝去的不是魂斗罗本身，而是那个名叫“魂斗罗”的年轻时代吧。

皇家骑士团

《奥伽战争》（Ogre Battle），在国内更流行的译名叫做《皇家骑士团》，是被誉为“游戏鬼才”之称的松野泰己，根据自己在大学时代创作的小说所改编而成的系列作品。

15年前，坐落在凯利西亚大陆西方的欧威司岛受到罗迪斯大陆数国的侵略，被北方的菲力司公国占领。15年后，菲力司公国的骑士团成员亚尔法司被上司派遣到欧威司岛执行重要的任务，而与此同时，这座岛的领主巴德拉尔家族正在策划着一个巨大的阴谋……

在SFC上获得空前好评的前两代游戏，在玩家的期盼声中推出了被称为影之第三作的《最终幻想战略版》，后来也推出了掌机版的外传作品。值得一提的是，第一部外传居然不是率先在任天堂的掌机平台上联动，而是选择了SNK的便携街机掌机，直到第二年才在当时如日中天的GBA上发售了第二部外传。本作场景是32×32格的斜45度视点，战斗窗口和地图一览无疑，精致的画面配上丰富的魔法攻击，再加上可以利用地形的高低差特性来调整战术的设定，沿袭并改良了传统战棋类游戏的精华。

由于开发公司QUEST已于2002年6月被SQUARE ENIX收购，而松野泰己又于2005年8月底从SE离职，所以手中握有游戏版权的SE到底会不会重新打造这个品牌值得关注。或许它将被永远尘封，又或许我们可以在今后的FFT系列里发现更多有关《皇家骑士团》的影子，不过谁知道呢。

[illegible]	对应平台	发售日期
奥伽战争	SFC	1993/03/12
奥伽战争2	SFC	1995/10/06
奥伽战争64	N64	1999/07/14
奥伽战争外传	NGP	2000/06/22
奥伽战争2外传	GBA	2001/06/21

黄金太阳

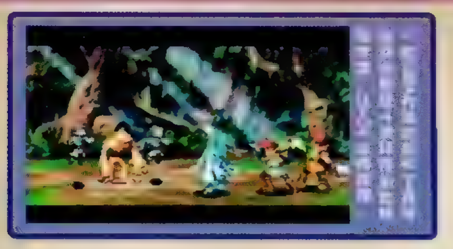
提到Camelot这家公司，许多人可能有点印象却一时又想不起来是什么，不过只要一说出《黄金太阳》的名字，想必经历过GBA时代的玩家没可能没听说过吧。没错，这个系列就是Camelot的成名代表作之一。

故事背景设定在一个架空的幻想大陆当中。原本隐藏在深山部落的古代遗迹“炼金术”封印，被不明人士解开了，传说学会炼金术的人，就能得到世界的一切。由于这个世界是由4大元素（地水风火）的元素力量所组成的，如果这种力量被肆意释放，将严重威胁到这个世界的和平。玩家要扮演的4名勇者，就是继承古老血统，专门封印“炼金术”的英雄，找寻封印被解开的真相。（怎么看着都像是在照搬FF系列早期的经典设定 -_,-）

当然了，如果只是照搬的话肯定不会在国内获得很高的评价，以至于有不少爱好者集结在一起进行有爱的汉化工作（汉化版的质量如何暂且略过不提 -_,-|||）。这个系列最有意思的地方就是解谜，在冒险中可以向NPC打听到各种情报，然后汇总有用的信息来找出隐藏的通路，像是读心术、调查石像或物品、利用当前的地形等；可以说，解谜要素在游戏里无处不在，并且很自然地融汇贯通在剧情当中。

除此之外，战斗方式也是一个不小的亮点，



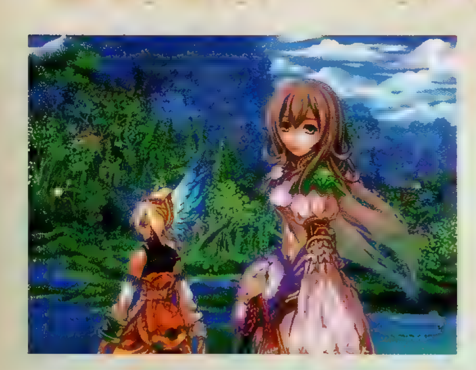


通过装备元素精灵（类似召唤兽的概念）来提升主角们的能力。装备的方式很有技巧，以主角地之剑士为例，游戏初期如果想提升到较高的等级，可以选择同时装备两只同属性的元素精灵，这种装备方式称为深化，能够大幅度提高地属性的攻击能力。元素精灵也分为地水风火4类，取得它们的方法有两种：一种是在发生特殊事件后，就可找到隐藏的元素精灵；另一种是以战斗取得，玩家会在旅行中遇到与精灵对话的情况，有时精灵会自行认定愿意跟随主角冒险，有时则要经过战斗证明主角的心意或者力量之后精灵才愿意跟随主角。尤其是某些能力较高的高级元素精灵，不探索出隐藏剧情的话是无法得到它们的。

令人遗憾的是，《黄金太阳》在发售了最初的两代之后便杳无音讯，NDS已经推出数年，但系列一直没有一点消息。虽然Camelot公司曾表示过对于推出续作的积极态度，但时隔6年的等待已经让大多数玩家逐渐淡忘了这个名字。不过，凭借制作公司与任天堂良好的合作关系，黄金的太阳会否于DS上再次旭日东升目前还不好说，作为玩家，我们就继续静观其变，拭目以待吧。

游戏名称	对应平台	发售日期
黄金太阳 开启的封印	GBA	2001/08/01
黄金太阳 失落的时代	GBA	2002/06/28

盛世危言——浮华背后迫近的危机！

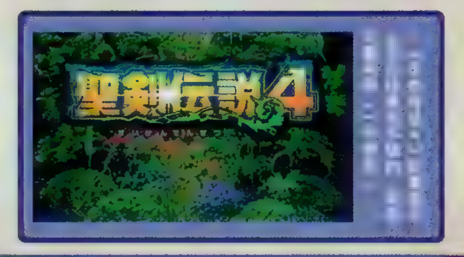


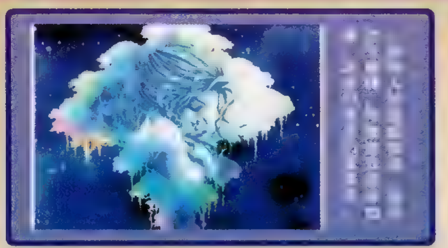
策划这篇稿子之初，我们的意向是来追忆一下那些“死掉的游戏系列”。可惜在讨论的时候发生了一些分歧，关键是“死掉的”这个意思实在不好定性——说是时间吧，《海格力斯荣光》隔了很多年却又出了新作；说是没有作品吧，某些系列又还在——只是换了面貌，比如《大航海》。所以最后标题就变成了现在这个样子。

怎么说呢，所谓的“死了”或者“活着”，确实非常有主观性，谁也没法下个特别准确的定义，从我个人的观点来看，可能还是“本质”这个因素最重要吧。如果一个系列赖以成名和辉煌的某些东西不在了，那这个系列从某种程度，比如说在fans心里（笑）已经算是“死了”吧。即使是这样说也无法做个明确的界定——不是常有人说么，“有些人死了，但他还活着，有些人活着，但他已经死去了”。不单是看着过去的一个个老朋友渐行渐远，看看身边和周围，或许你就会一眼撇到某个系列正在逐渐变化，变得让人感到陌生乃至违和——这就好比亲眼看到一个幼少时的好友“行走在消逝中”（浙江的诸位学子肯定很眼熟），又怎能不让人感慨不已呢？于是诸编挥笔写就下面的文字。下面的文里，既没有高瞻远瞩，亦少悲天悯人，更无攻讦伐讨——有的只是对游戏的真诚，以及关注、热情，而已。

圣剑传说

《圣剑传说》于1991年6月28日发售于GB平台，身为系列成名作的第一作，其实是作为《最终幻想》的外传而开发的，连副标题都是《ファイナルファンタジー外传》。作为一部《FF》



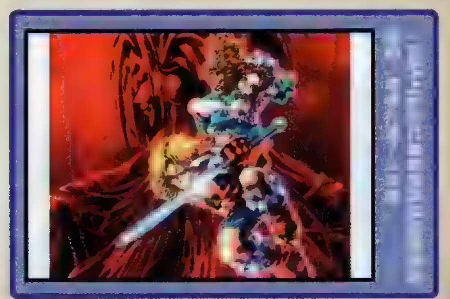


外传，《圣剑传说》继承了FF系列的优点——剧情感人、音乐悠扬（当然，在GB时代你不能要求太多），而作为ARPG，它则具有ARPG类游戏大部分的闪光点。《圣剑传说》凭借自身的高素质和FF的名头一炮打响。系列的第2代于1993年在SFC上发售，凭借良好的口碑和SFC优秀的机能（当时），《圣剑传说2》顺利地从FF系列脱胎而出，成为新的系列。

《圣剑》系列的顶点可以说是在1995年——《圣剑3》于95年在SFC上发售。本作一改前两作传统的ARPG方式，进行了大刀阔斧的革新，加入了转职、协作游戏、多结局（虽然只是细节的不同）等新系统，这些让人耳目一新的要素受到了广泛的好评，这使得本作至今仍有数目可观的FANS，人气也是系列最高的。不过，颇具讽刺意味的是，《圣剑系列》整个系列的转折点却也正是在这部作品上。由于史克威尔太过自信，《圣剑3》在发售日上与《皇家骑士团》撞车——这也使得它没有能够达成百万销量（最终销量80万），这从一定程度上打击了史克威尔的信心，从而影响了公司对于系列的决策和判断。1999年，《圣剑传说LEGEND OF MANA》（简称《LOM》）与史克威尔一同转投PS平台。由于是新平台的第一作，加上前代的销量没能达到预期，所以史克威尔对本作的系统可谓相当用心，几乎可以说有了全面改变，比起3来说天差地远。可恰巧是这样巨大的变化——无论是游戏系统的巨大变化还是从N系主机到S系主机的"阵营"变化，使得许多老玩家无法适应。适逢PS与SS等主机争夺次世代宝座的非常时期，系列一下子就流失了大量的核心玩家。2003年，风雨飘摇的史克威尔和艾尼克斯合并，并在GBA上推出了初代作品的复刻版《新约 圣剑传说》，这部作品的音乐磅礴大气，画面色调鲜烈，剧情也经过了润色，可以说"圣剑"味十足。可惜的是，由于种种原因，本作在手感、难度等方面都有着不少的问题，究其原因可能是赶工所致。这些缺点导致了许多年轻玩家失去了兴趣，而系列fans们对这部作品也是"爱之深责之切"——以致于，承载着复兴希望的本作，最终以这样一种不过不失的结局淡出了历史舞台。

就在S和E两家公司磨合、融洽的过程中，3年的时间过去了，无数的新游戏崛起了，而相应的，《圣剑传说》也逐步淡出人们的视线。直到2006年，SE才"想起"这个老牌系列，并且在众多平台上推行了品牌的"复兴计划"。此时期推出的作品包括手机平台的3G网络的联机游戏《圣剑传说 FRIENDS of MANA》、DS平台上的《圣剑传说DS CHILDREN of MANA》以及PS2平台上的正篇续作《圣剑传说4》。可正所谓萝卜快了不洗泥，这些作品都有着或多或少的缺点和不足，与其说瑕不掩瑜，还是以"闪光点无法盖过缺陷"来评论更为妥当。平心而论，PS2上的《圣剑4》亦有相当素质，但一无出彩之处，二来人气流失在先，无奈也只能饮恨。而且比起惋惜，人们更多的是冷眼：DS平台上的《玛娜之子》，面世之前宣传攻势很广，作品号称DS时代的《光明之魂》，FAMI评分更是白金殿堂，可人们拿到游戏才失望地发现，本作从某些方面来讲差强人意，对比之前的宣传，浓浓的商业炒作味道赫然言表。这不仅为人所讽，更让系列FANS们心寒——以致于2007年，系列的另一个新尝试，DS的《圣剑传说 HEROES of MANA》面世时，FAMI的36分评价俨然已经成为了某种议论的话柄——一部游戏，遑论内容，仅仅是存在就已经为人诟病，又怎样能够力挽狂澜呢？

一个曾经辉煌的系列，现在则是江河日下、岌岌可危，这究竟是厂商之过？市场之过？还是命运的捉弄？《圣剑》系列目前还没到那种日暮途穷的地步，但接下来，它的路又能怎样走呢？由衷地希望SE能够正确地迈出这关键的一步，不致让这个经过十余年风风雨雨的系列真的成为"传说"。



特别策划

大航海时代

如果笔者要从光荣的大航海时代这个系列中挑三拣四的话，恐怕会被系列FANS骂死也说不定。这个系列秉承了光荣一贯的精品风格，每一作都让人百玩不厌，这使它在光荣的诸多作品中脱颖而出。系列在玩家中也有着良好的口碑，在诸多系列FANS的眼中，系列的4部作品中评价最高的，非MD上的大航海时代2与多平台的大航海时代4莫属。前者有着独特的卡片系统以及值得挑战的高难度设定，而后者则有着精美的画面、动听的音乐以及超高的自由度。

4代分别在PS、PC、NDS、PSP上相继推出过，无论是PC玩家、家用机玩家还是掌机玩家，都能领略到本作的精华。抛开加强版追加的隐藏人物不说，普通版初始的3名角色赫德拉姆、拉斐尔与莉露就够玩家通关3遍了。每个人物的剧情、霸者之证的拿法都不同，即使已经通关过的玩家，再选择其他人物进行游戏也有着全新的感受。游戏最大的特点就是具有超高的自由度，游戏的最终目标就是为了找到7枚航海霸者之证，而游戏的时间上、地理顺序上对玩家没有任何限制，所以玩家可以尽情发挥，用各种打法来完成游戏的最终目的。玩家可以从事经商，从一个弱小的势力开始慢慢发展，等到资金雄厚以后再购买战略舰与其他势力决战，从而制霸整个海域。这一点游戏与三国志系列类似，能够体验到由弱小而逐渐变强的这种成就感。此外，游戏的整个地图均以现实世界为蓝本，经过游戏的熏陶，相信玩家也能巩固世界地理方面的知识。这一点可谓学、玩两不误了。而每个海域的都市级别的港口，都有着隐藏的遗迹。想要打开这些遗迹获得宝物，不仅要满世界的去寻找物品送给对应城市的酒吧女郎，还要有相关的遗迹地图才行。本作有着不亚于RPG中的解谜要素，另一方面也是对玩家智商的考





验。游戏最大的乐趣，那就是势力发展到一定程度之后，在海上与敌人白刃战抢钱的那种爽快感了。在两个势力的冲锋队长的单挑中，当玩家一方处于弱势时，玩家还需要及时输入指令来反击敌人（PC版除外），输入的准时就能一定给予敌人造成伤害，倘若输入时机不当就会导致我方队员受创。从这一点可以看出，本作也有着不亚于动作游戏的按键快感。最后不得不提及的是，本作的音乐制作的相当不错，完全符合光荣公司一贯的作风。

比起同样是光荣出品的三国志系列，本系列的续作推出速度却相当的缓慢，乃至继1999年推出的大航海时代4以后，系列一直没有新作公布，让苦等的玩家心灰意冷。唯一的新作也冠以网游之名向网络化进军，厂商只在NDS和PSP上相继推出复刻之后便不再提起系列新作的任何消息。这其中的原因，恐怕是光荣早已忘记了这个系列，或者是4代创造的高峰已经无法再出新作来超越的缘故吧。

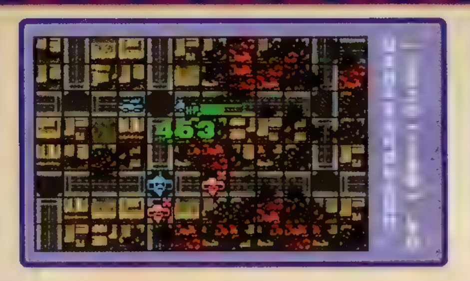
Z.O.E

随着6月12日的临近，整个业界的视线都集中在了即将推出的MGS第4作身上。而同为小岛秀夫领衔开发的Z.O.E系列，却显然没有获得过前者那般的瞩目。

用来连接家用机上两作的掌机版Z.O.E，无论从机体设定还是从战斗系统来看都和机战极其相似。事实上，这部作品的开发商并非KONAMI，而是机战系列的旧主WINKY SOFT。游戏中全35关的丰富剧情、角色和人型兵器都是全新设计，故事中玩家扮演一名被军方误认是偷窃军用机器人的犯罪少年启司，为了调查引导

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Z.O.E	PS2	2001/03/01
Z.O.E 2173圣约	GBA	2001/09/27
Z.O.E阿努比斯	PS2	2003/02/13

王韬 看到猴子，想到了小区里的狒狒。（八房：小区里怎么会有狒狒……）
读者资料 男，15岁，内蒙古呼和浩特赛罕区锡林南路地矿小区4号楼202，010020，QQ：695709349



他驾驶机器人却意外丧失记忆的谜之美少女米欧娜的真实身份，同时也为了找出自己所居住的太空殖民地被毁灭的原因，勇敢的少年变成了新人类（误）。

为了增加战略性与刺激感，游戏设计成可以切换指令选择式战斗和手动操作式战斗的“互换动作系统”。当遭遇到敌人时，以经验和直觉的判断去迎击或闪避对手的攻击，动作性相当高；当然如果不擅长这个系统，切换到机战式的指令选择模式也完全没有问题。

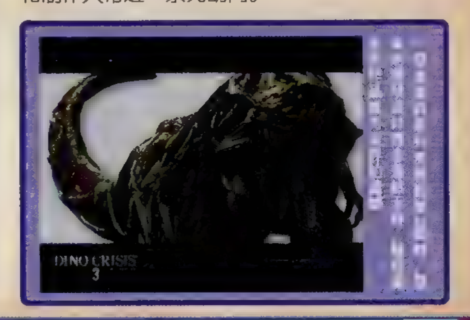
2006年，小岛秀夫在接受媒体采访时透露了Z.O.E3正在开发的消息，但此后的两年时间内都没有新情报放出。希望在MGS4发售后，小岛可以再度开启5年没有进展的Z.O.E系列，而我们玩家所能做的，只有等待……

恐龙危机

要说CAPCOM在PS主机上推出的最成功的游戏当然得说是《生化危机》系列了。其实生化系列走红的时候，同是由当时的CAPCOM第四开发部制作的《恐龙危机》，也是这类游戏中不可多得的精品。与生化系列不同，《恐龙危机》走的是高科技与时空穿越的路线，把《侏罗纪公园》的感觉带进了游戏之中。模仿生化系列的游戏引擎与充满恐龙的冒险世界相结合，玩家们面对的不是行动迟缓的丧尸，而是或动作敏捷或身形巨大的恐龙，这种感觉也完全不一样。《恐龙危机2》从PS2挪到PS平台，对于当时只拥有PS这台主机的玩家来说是件大好事，但这也成为后来PS2玩家们的一个遗憾。如果本作出在PS2上，那么它的精致程度将使游戏更加完美也说不定。顺便说一句，《恐龙危机2》的制作人，就是后来凭借着《逆转裁判》在掌机玩家中名声鹊起的巧舟先生。

到了后来，CAPCOM决定把《恐龙危机》的第三作制作到XBOX上。从决定下达的一刻开始，这个系列就走上了一条叛离玩家们的道路。这么讲倒不是说XBOX这台主机不好，但是有一点需要注意：XBOX系列主机都是只有在欧美市场才有卖点的，在日本本土，由于以“游戏大国”自居的日本玩家对这台外来主机产生的近乎本能的抵制，《恐龙危机3》在日本的销量就可想而知了。更要命的是游戏的制作团队也换了人（当时的四部应该在忙于生化4的开发，而巧舟也做他的逆转裁判去了），换人之后对于游戏的世界观以及各种设定都做了颠覆式的改变。游戏的背景从地球变成了宇宙，主人公也不再跟前两作有任何关系，恐龙们其实是太空中的异形。这些改变倒也算了，玩家控制的主人公的移动方式也从前两代的陆上移动变成了在太空中依靠推进器行走，这个游戏从动作冒险变成了……怎么说呢，算是FPS还是什么类型的游戏？如果非要定义的话，说是TPS（第三人称视角）也有点牵强。但是不管怎么说，这个游戏从头到尾都跟原作完全不一样了。如果说这是一种创新的话，那创新的结果最后只能用“失败”两字来概括。《恐龙危机3》的失败，使这个系列再也没有推出新的作品，只有1代里虚构的国家“波鲁基尼亚共和国”的名字，在《逆转裁判4》中客串出现了一次。

《恐龙危机》系列的没落，从某种原因上说，和CAPCOM内部的人事体制漏洞有着很大的关系。CAPCOM并不能保证一个系列的制作人能够继续进行该系列新作的制作，那么这个系列就会面临着烂尾的危险。2000年之后的CAPCOM对新游戏开发进行的尝试以失败告终的有很多，在推出了众多优秀游戏的时候，决策者也在选择一部分游戏制作人的时候做出了错误的决断，致使游戏的质量受到影响。经营和管理混乱，使CAPCOM拥有众多优秀的游戏开发者但是无法制作优秀的游戏，在游戏成本增加、玩家数量减少的时代，这样的决策必然会把许多游戏和制作人带进一条死胡同。



与我一起在悠久的时光中追寻远去的传说吧！

久远回廊

Ancient Cloister □文责/八房

探索，考据，追寻，典籍，神话，传说，探寻游戏与神话交集，见证两种文化的碰撞与融合。



大家好，问候语略。因为工作日程调整，上期没有能够与诸位朋友们见面，有点想念诸位啊。写这期回廊的正好是震灾哀悼日结束当天，各大论坛恢复了色彩，讨论区也一扫前几天的愁苦气氛而欢乐起来，不过——这气氛转换也太快了吧？受灾群众们需要的是持久的关怀，而不是大势所趋下的悲天悯人；需要的是发自内心的关注，而不是心血来潮的捐款……跑题了，呃，我们开始开始。

《怪物猎人》系列原型研究 !VOL.1

上次和大家说过“与友人交流的时候发现了关于怪物猎人系列命名的重要线索”，这次就要为大家集中介绍怪物猎人中的典故了。前不久在聊天中，偶尔谈起前作《MHP2》的制作人访谈，友人提及某位制作人说过，怪物猎人要设计成有风格浓郁的作品，所以内容上涉及了日本北部地区的方言阿伊努语——通过这条线索，就能够发现怪物猎人的许多命名规则。

阿伊努语，或译成安努语（アイヌ语、Aynu itak）。是日本的原住民（主要分布在北海道和本州东北地区）少数民族爱努族人的民族语。这个少数民族历史悠久，在古代被称为“虾夷”，虽然住在日本北部，但其文化特征与大和文化迥然不同，颇有澳大利亚和南美地区土著的文化之风，其原因一直是谜。安努语一直没有文字，近年由于Unicode的普及，日本政府开始用日语的假名为他们创制文字，所以虽然无论是念法还是语法都与日文差别很大，但写出安努语都是日文假名。安努这个字在安努语的意思就是「人」。现时大多数能使用该语言的都是老年人，他们散居在本州北部、北海道、千岛群岛及库页岛南部一带。



↑当代安努族一家人的合影，从这张合影可以看出现在的安努文化和大和文化已经有了相当程度的融合。

●**ポッケ村**：ポッケ是安努语“温暖”的意思，对应日文“温かい”。怪物猎人2的开始地点是雪山，波凯村正是冷峻雪山中的一个温暖乐园，十分恰当——记得原来翻译《MHP2》的时候，翻译曾根据译音猜测，翻译成“口袋村”，在3.0之后的版本才改正过来。

●**アカムトルム（Akamu，霸龙）**：语源是安努语アペカムイ，意思是火焰之神，[illegible]炎之龙霸龙很符合吧。

●**ウカムルバス（Ucamulbas，崩龙）**：和上次我们拆分的黑狼鸟一样，崩龙的名字是三个安努语词汇的聚合体，它们分别是：ウカ（冰雪）+カムイ（神，对照上面的アペカムイ，我们还可以顺便确定アペ的意思是火，火的形容词表示）+ウパシ（[illegible]）。

●**レラ****（霸弓レラカムトルム）**：这个词是安努语“风”的意思。

●**エム****(霸剑エムカムトルム)**：语源是安努语エムシ，这是安努族的一种传统战刀。

●**タンネ****（霸刀タンネカムトルム）**：语源是安努语的“长”，日本刀かたな，日本人自己也称之为“长刀”。

●**アペ****(霸铳枪アペカムトルム)**：语源是安努语的“火”，刚才的猜测得到了验证。

●**アム****（霸爪アムルカムトルム）**：语源是安努语的“爪子”，这分明就是霸爪嘛。

●**ハウ****（霸笛ハウカムトルム）**：语源是安努语的“声音”，和笛子很匹配哦。

●**クーネ（霸龙武器强化后的修饰词）**：语源是安努语クンネ，是“黑”的意思。

狸猫君长相如何呢？（库巴：联想到机器猫经常被叫狸猫，大概狸猫像机器猫吧。）

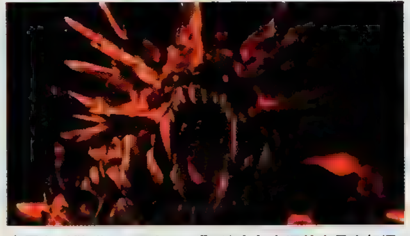
读者资料 男，13岁，海南省海口市大同路十七号，570204



↑正如武器说明中提到的，崩龙“ウカムルバス”这个名字在安努语里其实是表示“白色的雪神”的意思。

事实上大部分霸龙系武器名称都是这些词的叠加，比如大家耳熟能详的霸弓レラカムトルム，其实就是レラ+カムイ+トルム，风+神+炎,炎之神的风。霸锐爪クーネアムカム则是クーネ+アム+カムイ=黑+神+爪，表示“黑之神的爪”。其他霸系武器命名结构也是如此。

依此类推，不仅是霸龙，很多武器也有类似这样的复合命名结构，比如随便列举几个崩系武器：崩剑ウコトカムルバス、崩铳枪パシカムルバス、崩刃ヤッカムルバス，很容易就可以看出它们的名字中有着共同的部分カムルバス——看看霸系武器，也都有着共同的后缀



↑霸龙叫做“アカムトルム”,这个复合词其实是安努语“狱炎之神”的变体，果然它和崩龙是一个设计思路。

カムトルム，前面已经讲过，这个后缀是神+炎的意思，也就是“炎神”，再加上崩龙的名字已经被翻译成ウカ（冰雪）+カムイ（神）+ウパシ（雪）,所以很容易推测出カムトルム其实就是“雪神”的意思——崩系武器的名字本意大致应该是“雪神之XX”“雪神的XX”之类的意思——既然有了思路,胜利就不会远了。

那么，ウコトカムルバス中的“ウコト”，パシカムルバス中的“パシ”，这些词究竟是什么意思呢？答案远在天边，近在眼前……请仔细看看日文版本里崩系武器的说明吧。还拿崩剑举例：この世を打ち崩す白き雪神の，第九の力の具现。神の怒りで、ついに世界は《坏される》。呵呵，明白了吧。崩龙系的武器和防具，其说明文连起来其实是一首叙事诗，这里就直接给大家写出来吧。呃，后面翻译是字面直译,还请多担待(orz)。崩龙系防具说明其实也是配合诗句的，比如武器说明里写“神劈开海洋”，剑士手甲的说明就是“赋予装备者能够持刀分开海洋的力量”。



↑传统的安努图案纹样，看起来只是单纯几何图案，其实是有叙事性的，这也是这种艺术的特征之一。

崩龙ウカムルバス叙事诗

神はまず、大地を端から《削って》いく。《矢》を锐く放ち、神は空と星を贯く。神は次に、浮かぶ太阳を《叩き》落とす。构えた刀で、神は广がる海を《切り刻む》。神は世に蠢く生き物を《踏み付ける》。神は世界を火で《燃やす》。神は逃げる月をつかまえ、握り《溃す》,神は《炎が走る》さまを见る。神の怒りで、ついに世界は《坏される》,そして神は、世界の崩れる轰音を《闻く》。《重く》头を垂れ、人は行いを省みる。

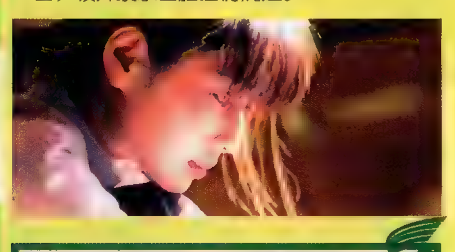
开始，神削去了大地的一端，之后，神射出箭矢，贯穿了空中的星辰。接下来，神打落了飘浮在空中的太阳，之后它架起长刀，劈开了大海，接着便践踏世上蠢动的生物。神让世界燃起大火，并且抓住了逃窜的月亮，将其捏碎。神看到火炎在世上流转,神的愤怒毁灭了世界。于是，神听到世界轰然倒塌的声音。人们深深地低下头，反思自己的行为。（直译，文采就不用指望了=，=）。



音乐鉴赏课堂

□文责/露琪

坂井泉水，1967年（一说69年？）2月6日出生于福冈县久留米市，日本女歌手和作词家，她是日本流行歌曲乐队ZARD的主唱。2007年5月27日，坂井泉水因脑挫伤病逝。



◆ZARD 一周年祭

坂井泉水本名蒲池幸子，家庭成员为父母连同弟妹的五人家族。从松荫女子短期大学毕业后，她在不动产公司作为职业白领工作了约两年。1990年经人介绍认识了音乐制作公司Being的社长，随后不久成立了以自己名字为名的关联事务所泉水并担任公司的副社长，与此同时，以坂井为中心的乐队ZARD也组建完毕。第二年2月10日，以ZARD主唱身份初次亮相的坂井泉水正式出道。

ZARD以神秘感而闻名，它的组成一直是个谜，其公司从来没有公开过乐队的成员情况，一般认为ZARD的团名可能来自blizzard（暴雪）、hazard（危机）、wizard（魔术）这3个单词的末4个字母所组成。在成立的初期，ZARD的成员还偶有参加一些电视台的音乐节目，但自从1993年后乐队便极少出现于屏幕之前，同时也只剩主唱坂井泉水间或露面，ZARD因此成为坂井泉水的代称；并且从那开始的很长一段时间，ZARD的成员都极力避免在公众场合现身，而成员的名字也仅在第3张专辑上列出，之前和往后都不再出现。在2004年日本巡回演出的宣传中，事务所公司描述ZARD为“以坂井泉水为中心的乐队，除坂井泉水外没有固定的成员。”现在人们都相信ZARD是坂井泉水的一个别名而已，乐队原来的其他成员均已离开。

坂井泉水是日本90年代最具代表性的明星，她的声线就如同其名一样像泉水般清澈见底，节奏明快且充满活力。早期曾在电视上表演过数次，唱红了许多歌曲，然而1993年推出畅销单曲《别认输》后就完全消失在媒体的面前，专心致志地创作音乐。

与她的名气相反，坂井泉水本人深居简出，几乎从不在电视或杂志中露面，一生只参加过7次与电视和公开场合有关的活动，其余时间保持高度低调，就连歌迷俱乐部也是近几年才成立的，所以人们很少能了解到她的情况，充满神秘色彩成为她独特的宣传手法。但每当推出新唱片的时候必定会引起轰动，从第6张单曲开始，之后的所有单曲都进入了日本流行音乐排行榜的十大之列，这一点在女歌手当中无人能及，她用自己的歌声和出色的成绩说明了一切。

坂井泉水有“才女型歌手”的美誉，ZARD所有专辑的作词均出自其手。她的歌词大多是鼓励人们去勇敢坚强地面对爱情和生活中的挫折，而不是哭泣与等待，另外还曾为邓丽君写过一首单曲《与你共度今生》的歌词。



王宇 | 高考其实就一游戏,只不过只有一次机会.让我们努力把“高考”打穿吧!（八房：好心态）
读者资料 | 男,21岁,黑背省邯郸市铁西大街42号院4-3-14号,056001,QQ:382139080

◆天妒红颜英才



2006年6月，坂井泉水因患子宫颈癌在东京的医院进行治疗，并接受了摘除子宫的手术。虽然术后病情一度出现了好转，可第二年4月复查的时候却发现癌细胞已经扩散至肺部，因此再度住院治疗。由于抗癌剂的效果良好，坂井准备于秋天复出歌坛，而且为了恢复体力每天早上都在医院内进行散步的康复训练。不幸的是，2007年5月26日，坂井在散步后回病房的途中经过楼梯时，鞋底被前一天下雨的地面打滑，从3米高的楼梯滚了下来。尽管医院立即采取了紧急救治的措施，但由于后脑遭受到严重的撞击，坂井还是在次日下午3:10离开了人世。

即便患的是癌症，坂井泉水也一次都没有放弃治疗，抱着“别认输”的信念，她在病床上还一直坚持着歌曲的创作。当病情出现好转时，坂井就与工作人员开会商量，计划秋天发行新专辑和举办阔别三年的演唱会等事宜，可惜这些夙愿成为永远的遗憾了。在癌细胞扩散到肺部难以发声时，坂井还曾在病友的床前唱起《别认输》，鼓励她们不要被病魔击倒。

5月27日，在东京港区青山殡仪馆举办的追忆会，开场前外面就挤满了4千名歌迷。因为歌迷人数大大超过了主办方的预期，所以原定于上午10:00举行的追忆会只好提前40分钟开始。整场活动预计持续至晚上7:00，但歌迷们陆续抵达源源不断，到最后延长至9:20才结束。据称踏入追忆会现场的第一位歌迷，早在26日傍晚就开始排队等候。

追忆会现场布满了坂井泉水生前最喜欢的蓝色和白色的鲜花。一名来自坂井家乡久留米市的歌迷，为了参加追忆会而专程请了一天假来到东京。这位歌迷说：“从高中时代开始，坂井泉水的歌就一直带给我勇气和希望，今天我来这里不是要说‘再见’，而是要说声‘谢谢’。”

虽然当日的天气状况并不好，如洗桑拿般的闷热潮湿，不过依然有众多歌迷特意赶来追忆，送坂井泉水最后一程。截至追忆会结束为止，总共有超过4万名歌迷前来献花致哀，警方为了维持秩序出动了400多名警力。夜晚9时，追忆活动进入了高潮，数千名歌迷一道在现场内外齐声合唱《别认输》，场面令人感动。

坂井泉水的最后一张专辑《15周年精选》，在日本流行音乐排行榜上一天之内从300名圈外升至第3位，直至回到2006年最初发行时的第1位，创下了日本流行音乐史上的纪录。媒体都称赞她为“鼓励了一个时代的歌手”。

◆ZARD 演唱的动漫歌曲

歌名	出处	备注
My Friend	灌篮高手	TV版第4首片尾曲
Don't you see!	七龙珠GT	TV版片尾曲
息もできない	中华小当家	TV版第2首片头曲
运命のルーレット回して	名侦探柯南	TV版第4首片头曲
少女の顷に回ったみたい	名侦探柯南	第2部剧场版《第14号目标》片尾曲
明日を梦见て	名侦探柯南	TV版第17首片尾曲
星のかがやきよ	名侦探柯南	TV版第15首片头曲
悲しいほど贵方が好き	名侦探柯南	TV版第24首片尾曲
夏を待つセイルのように	名侦探柯南	第9部剧场版《水平线上的阴谋》主题曲
Glorious Mind	名侦探柯南	TV版第21首片头曲







□文责／露琪

哥德萝莉是一种源自于日本的衣着文化，主要模仿英国维多利亚时代的宫廷式服装，在少数的青少年当中较为流行，其中尤以女生居多。

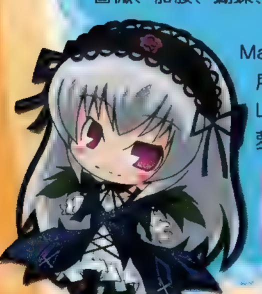


哥德和萝莉同为名词，全称是哥德与萝莉塔，为此风格里面所采用的两种最具代表性的形象，而非用作形容词的哥德式萝莉。它是在十多岁到二十多岁的年轻女性爱好者群体中所形成的一种非主流文化形态，通常将之视为极端的另类文化。

哥德萝莉里面的萝莉塔一词，虽然与现今ACG作品中的萝莉一词同样出自于同名小说和电影，但两者在字面底下的含意相差甚远。一般认定这是从上世纪90年代开始，被日本乐团Malice Mizer（恶意悲剧）的支持者们所带起的风潮。

风格起源

这种风格是结合多种不同的形象而成，除了字面上哥德风的灰暗颓废跟少女式的纯真以外，还涉及有19世纪的浪漫主义、玄学主义、神秘主义、超自然主义、猎奇趣味、法式世纪末思想、审美主义和古典主义等。服装通常是暗色系，但是也有以白色为主的“白哥德”；发色及装扮没有硬性规定，但通常还是以黑发、金发或者戴有病态感的白发为基准调，另外还要配戴有特殊涵义的银制饰品造型，像是十字架、天使之羽、恶魔之翼、蔷薇、骷髅、蝴蝶、蜘蛛等等。



哥德萝莉的原型，是由Malice Mizer的团长Mana所提出的Elegant Gothic Lolita（EGL，典雅哥德萝莉）和Elegant Gothic Aristocrat（EGA，典雅哥德贵族）概念。EGL是指优雅的哥德式，集天使与恶魔的感觉于一身，设计比后者更为优雅华丽；而EGA则是一个中性打扮的哥德服装，像贵族般那样气质高雅的感觉。

哥德萝莉往往手持有特色的配件，比如巨大的刀剑和威严的十字架。她们身穿繁冗的服饰，却使用着不符合其纤细形象的武器或宗教标志，这种不协调感也是哥德萝莉的一大特征。另外，哥德萝莉多是面无表情地怀抱着残破的洋娃娃或小熊，这些被毁坏的玩具给人以恐怖感，往往如梦魔一般深入人的内心。

感觉：揉合了优雅华丽与黑暗诡异，像介乎于生存与死亡之间永远沉睡似的，带出神秘恐怖、悲观绝望的感觉。



颜色	以黑白为主色所呈现的死亡气息。
设计	以蔷薇、十字架、蕾丝和缎带所缀饰的欧式华服。
化妆	以浓妆为主，阴暗为主。

尹翔林	生物课上忽闻一声“逆转6”，大骇，定睛一看，原来老师在说“RNA逆转录”……（八房：你沉迷了！）
读者资料	男，17岁，四川省南充市第一中学，637000，QQ：775882375

与Cosplay的区别



哥德萝莉风格的形成与Cosplay无关，但是两者经常被混淆。哥德萝莉是一种非主流风潮，像牛仔裤加T恤会被称为休闲装一样，而萝莉塔在衣着的表现大都离不开黑白色的娃娃装。此风格因为部分形象与女仆装有所重叠，很容易造成误解，但是哥德萝莉的爱好者对于这种混淆的行为感到非常反感。事实上，在日本东京原宿或是涩谷等青少年流行的前卫地区，就算平常都可以找到贩卖哥德萝莉风格的店家以及穿着的人，这跟主要以特定场合与活动为主的Cosplay可以说是大相径庭。

这里也顺带说一下和萝莉塔服饰的区别。举个简单的例子，如果说萝莉塔风格是灰姑娘的城堡这类正面的快乐形象，那么哥德萝莉就是像白雪公主里的毒苹果或是化为废墟的古城。加入负面的颓废形象是与少女趣味的萝莉塔风格最大的差异。讲究“少女风成人”的萝莉塔风格，跟哥德萝莉风格几乎没有什么交集。所谓的哥德萝莉风格，在强调黑暗面的同时也会着重表现出“身为少女”的这个基础，所以带有这种风格的要素部分通常不会只使用“哥德系”一词来形容，因为哥德萝莉一词所指的只是字面上的意思——单纯地想要表达“那种感觉的气氛”而已。

萝莉塔风格的支持者（就是萝莉控啦 -_-）也对混淆这两种风格的行为感到强烈反感，主要原因在于哥德萝莉风格中所包含的恶质颓废形象，与萝莉塔风格的主旨相抵触。不过即便如此，两者之间在审美与刹那感的要素上依然有相当的重复，这跟哥德萝莉本身定义的暧昧也有相当的关系，而且同时喜欢这两种风格的女性也不在少数。

萌之哥德萝莉动画推荐——《蔷薇少女》

《蔷薇少女》是日本双人漫画家组合PEACH-PIT的作品，主要叙述男主角樱田纯在偶然的情况下获得了神秘的蔷薇少女第5人偶真红，从而触发了一连串事件。原作漫画在去年7月已经正式完结，后来改编成两季各12集的动画，播出后受到了超乎预期效果的人气，于是又制作了两集外传性质的特别篇《蔷薇少女~序曲》。

樱田纯是个喜爱订购邮购商品的少年，有天在抽屉中，发现一封自称人工精灵寄来的信，在接受与否中纯选择了前者，之后寄来一个没标示寄件者的神秘大皮箱，纯在好奇心之下打开了皮箱，发现竟然装着一个非常细致、几乎跟真人没两样的人偶，并且在人偶的背后发现一个发条式的开关，在上了发条之后，人偶竟然神奇的自己动了起来，拥有自己的意志。原来这就是传说中身份跟国籍都不明的人偶师蔷薇，花费毕生心力所做的像真人一样的第5人偶少女——真红。这些蔷薇少女被制造出来有何目的？故事由此展开……





PG BAR



翔武：这种栏头在PGBAR历史上也是首次了。
地狱熊猫：这样不是很好吗？
翔武：是不错，不过上面为什么没我呢……
地狱熊猫：有你啊，露琪和库巴之间的那个。
翔武：那个是我吗……还以为是暗凌……
地狱熊猫：那个就是你，翔子，不错吧。
翔武：你是不是类似“虎子”之类的看多了。
地狱熊猫：你不是说你喜欢御姐吗？
翔武：那也不是我变啊！
地狱熊猫：不必介意小事啦。
翔武：这不是小事吧！不过，他们也别想跑了。
地狱熊猫：哎呀，你这人还真是危险啊。

大家好，我是翔武。继雪人、岚枫、暗凌后，我应该算是PGBAR的四代目了吧，不过四代目英年早逝的剧情应该是不适用在我身上的，那是幻觉吓不倒我的。在这之前我基本没主持过读编交流的栏目，所以经验可能有些欠缺，这点希望大家多包涵。我也会尽快找到一种适合读者的交流风格，感谢大家的支持了。

从本期开始PGBAR也进行了改版，将加入更多编辑平时生活相关的内容，想了解各位小编就关注我们的栏目吧！

■主持／翔武
■插画／地狱熊猫

本期趣事见闻

PG总动员没我地方了，没办法啦，只能在这里来写了。

某天早上上班的时候，我在车站排队等车，看到一个盲人从边上走过来，这时车正好过来了。我正想去扶这位盲人去上车，发现这位盲人走得很快，自己就找到了车门上去了，上车之后找座位也找得非常准确，这难道是一个已经练成“心眼”的达人？

最近几天突然开始玩《乐高印第安纳琼斯》，游戏确实非常不错，我每天睡前玩一会，总想打过一关，结果每次都没打完第一关就睡着了，导制我现在还没有打过这个“无尽”的第一关。

话说，高考已经完毕了，各位高三的考生也都可以安心的玩了，我的几个朋友约我去找个地方游泳，不过这对我来说太致命了，因为我完全不会游泳啊，而且是怎么学都不会的那种，难道我到时只能坐在岸边呆着或者在水里泡着吗(╥_╥)。



心声	无机–有机–无机，我的人生太精彩了。爱机被老师没收了。（八房：教师无权剥夺你对物品的所有权，记得到时候要回来哦）
读者资料	男，16岁，河北丰润税务楼4楼3门，064000，QQ：345130510

小编们的午休时间~



各位编辑在午休的时候一般会干些什么呀？起码会让我们这种中午不回家呆在教室的同学有点事干　露琪能不能推荐几部比较有萝卜魂的动画给我？

（西安 谭宇衡）

八房：午休时候我一般会玩玩游戏，或者是趴在桌子上发呆，最近的话多是和翔武、蕃子等人一起打怪物猎人……

库巴：去邮箱看看有没有新邮件，然后去贴吧看看有什么新帖子。

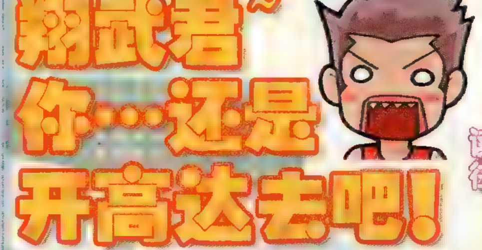
一狼：午休的时候继续修炼KOF98。

猴子：猴子中午一般是吃完饭之后在座位上或趴或坐，听个音乐什么的，很少打游戏。更多的时候是在半睡半醒之间。

翔武：我中午一般就是看看网页，或者去找菜团切磋格斗游戏。

露琪：逛逛论坛灌灌水，断网就去右手边菜团的位子那里看格斗游戏公开表演赛，停电就趴在桌子上假寐一会……

萝卜魂，那是什么，好吃么？记得去年看的《月面兔兵器米娜》里米娜使用的武器就是萝卜，可以算是萝卜魂吧（@v@）。好吧，其实这片只是一卖萌动画，真正能够让人燃（请读日文汉字发音）起来的还是只有GAINAX社的动画啊——首推《飞跃颠峰》1和2，以及去年最高热血作《天元突破》。



翔武君~你…还是开高达去吧！

终于看完《高达OO》第一季了，真期待第二季啊！哈雷路亚和阿雷路亚很[illegible]个人嘛，望望离我不远的掌机迷，翻着一下，[illegible]吃一惊，不错不错，很像嘛，发型更像，[illegible]知道这个人是谁了吧！没错……这个人是……翔武！

（云南省 饶天柱）

翔武：开始我不太喜欢哈雷路亚这个角色，但后来看到人格转换后那种狂气，对这人也开始关注了。特别是在最后一战里那个背头，太邪恶了。不过这和我那形象好像还不太一样，邪恶度方面我自愧不如啊。



姚读者	上了两次边角栏，但是名字没一次对的。（八房：有可能是MAC电脑字库里显示不出来这个字…
读者资料	男，21岁，江苏省太仓市城厢镇梅园北弄12号，215400，QQ：393691949

我们的暑假

不要以为小学就很轻松，其实小学也有压力的，尤其是六年级，掌机也没有时间玩。我那小P和小N也闲置很久了，现在唯一的愿望就是暑假到来了。小编小时有这样的想法吗？

（象山南路 刘培毅）

翔武：我不清楚现在小学要学多少课程，我上小学的时候觉得还是比较简单的，最多也是作业稍微多一点。不过上学的时候最盼望的当然就是暑假的到来了，但是在暑假到来之前还有一个恐怖的考试啊……

猴子：其实我们这些小编也是从这个阶段过来的，所以我们很理解。不过所谓在其位谋其正，学生的工作当然还是学习。要想好好玩的话，还是到了放假的时候再说吧。



露琪也是球迷？

尊敬的露琪，你在本期(102期)出现了好几次，不知是不是给我面子？问你下你有没有喜爱的足球明星？觉得罗纳尔迪尼奥如何？

（北京市 王闫伟）

露琪■ 说到足球，是露琪学生时代最喜欢的运动没有之一，这次的欧锦赛肯定会熬夜看了(Germany最高！Ballack最高！)。虽然个人很不喜欢巴西队，不过和朋友踢WE时经常会选巴塞罗那队，罗纳尔迪尼奥很好用呢（-_-）。

翔武■ 说起足球，我也乱入下吧。原来在高中时期踢边后卫，当时比较喜欢卡纳瓦罗，齐达内也很喜欢。现在比较喜欢里贝里和特雷兹，可不是因为脸上都有疤啊(-_-)。

特别调查

读者心中小编的印象

猴子嘛……从图上可以看出一定是个骨灰级的宅男，眼皮总是耷拉在那儿，睡眠不足，不知真人是否也是一样？还有，猴子今年多大了？是大叔级别吗？

（江苏省 姚远）

翔武点评■ 猴子不是宅男，其实他只是拿了一只寄宿着宅男怨念的香蕉，灵魂被吞噬了。虽然没到大叔级的年龄，但时不时会来个大叔级的玩笑（这也是玩笑）。

库巴点评■ 猴子确实没有什么精神，但是讲起故事说起评书都神采奕奕，而且还会一两段京剧，令我最佩服的是他的口技，不，口哨，可以吹出所有音乐歌曲的调子，包括游戏背景音乐，动漫主题曲，真的是无所不能的一张好嘴。

露琪好像很喜欢动画片，天线宝宝？

（辽宁省 马铭健）

翔武点评■ 我翻遍了回函卡，对露琪的印象基本都是“伪娘”。唉……看来你要背负上打倒绫小路和重塑自己形象的命运了。

猴子点评■ 我觉得露琪是一个厚道的伪娘，一般被人吐槽的时候经常用问候他人之妹的方式来回应。不管你有没有“妹”。

包子点评■ 为了改变“伪娘”的宿命，露琪特意找我合成了上面某张足球的图，当时雷倒了一片人啊……

常浩然	工作很无聊，迫切需要一个游戏机来解闷。（八房：你字真好啊……游戏等合金弹头7如何？）
读者资料	男，24岁，四川省成都市二环路北111号，西南交通大学信息网络中心，610031，QQ：178211491

库巴非常幽默，非常贪玩，好像还是一个小孩，心灵纯洁善良（笑星级别的小孩）。

（四川省 付悦）

翔武点评■ 库巴啊，有时也会语出惊人，确实很爱玩。最近好像不怎么吐槽了，良心发现了？

八房点评■ 这个家伙貌似是因为气候的原因，最近思考回路越来越奇怪了啊……最近它的爱好是讲超冷的笑话和八卦。

猴子点评■ 库巴的形象实际上与他的真实面孔相差甚远。不过我以前就说过，库巴的跳跃思维能力是编辑部里无人能比的，只要有他在，就会有新颖的吐槽出现。

那个新小编——八房的造型真的太萌了，猫耳+巫女+LOLI，真的可以于对面动新的某狼一拼，但为什么边角栏里的八房自称八房君，天啊！绝望了……

（广东省 张俊杰）

翔武点评■ 从回函卡上看，也是一个看鲁鲁修的读者。你就当是见到了V.V.吧……

猴子点评■ 这个问题全怪画师，当初八房给了他大神的插图叫他把大神拟人化，谁知道给的是一张LOLI的画，于是就有了这个形象……

翔武，不知你和我印象中的翔武一样不一样呢？一头不长不短的头发，没有带眼镜，一身休闲装，一双旅游鞋 坐在办公桌前，潇洒自如，对待他人热情相待，对待读者相当好，恨不得把自己小P送给他！

（山东省 管恩科）

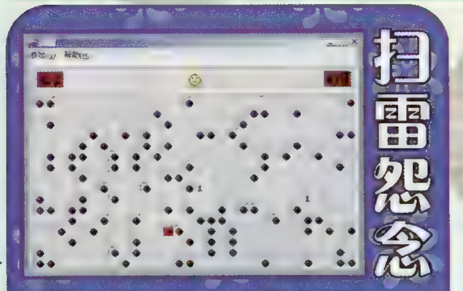
翔武点评■ 以上有30%正确吧，但是最后一条100%不正确！

露琪点评■ 前几期我已经说过了啊，翔武的真相请参考08春季第一百合日剧《Last Friends》里DV男的造型；顺带，他已经死了……

包子点评■ 外型和平时的装扮气质，直接参考一升的眼泪吧，性格"异常"热血，并且极度喜欢恶搞，捣乱型的~ ~+

编辑部揭示版

扫雷怨念



看过之前的PGBAR，大家应该都知道陆液是一个扫雷高手了吧，我坐在她后面，每次听到一阵鼠标响的时候，就知道她在玩扫雷了。现在坐在我后面的是一位新编辑，也就是这期出现的一琪，本期没地方介绍他了。

一天我在看回函卡，突然听到一阵鼠标响，回头一看，他在玩扫雷。难道坐在这个位置上的人都控扫雷吗，还是这台电脑寄宿了扫雷的怨念……

解读露琪的67

露琪的形象上有一个"67"的标志，最初我还一直没有注意到，不过看到总有读者在回函卡上提问后，我也开始探寻这个真相了。在某个加班的深夜，我仔细研究并找了一些资料后，终于明白了这个"67"的含义。真相只有四个，下面就请大家听我详细道来！

第一，"67"和露琪是谐音，据他本人说还是他在某个群里一直用的称呼；

第二，"67"代表6月7日，这一天恰好就是露琪的生日；

第三，露琪君其实是六十七胞胎，他就是"67"阿哥……

第四嘛，"67"就是露琪的战斗力……（众人：我说……有把自己战斗力写在名字上面给人看的吗？！）

魏国锐	每次读PG总让人放松不少哦！（八房：每次读回函卡总让人放松不少哦！）
读者资料	男，23岁，湖南长沙夏兴街63号，410011，E-MAIL：bamable@yahoo.com

翔武的"喵"属性

1、猫舌：都说猫舌怕热，翔武的猫舌程度也很高，饭还热着的时候这家伙似乎吃不到嘴里。吃热的东西速度比别人慢一倍。

2、爱吃鱼：对海鱼非常有执念。大概是因为舌头上没刺的原因，对河鱼非常没爱。

3、猫步：据观察，这人非常喜欢在马路牙子或铁轨这种窄小的地方走，于是就变成了猫步(orz)。

4、毛线球：小时候曾经玩过妈妈织毛衣用的毛线球。

5、怕水：比较讨厌身上被弄湿。

6、这人本身就是猫党，号称喜欢猫科动物。顺便一提，露琪是狗党，非常喜欢狗。



←下期抽奖特别奖。翔武亲笔签名猫爪人偶。你没看错，那人偶的肚子上的爪子就是翔武的签名……

★任性贴图区★

←陈苗读者的一张夏娜，露琪看到后很喜欢。



←猫伊这张狩猎猫很可爱，如果真在游戏里出现，一定会有很多猎人带出去的。

→还是猫伊的作品，这张八房设定的很不错啊，很有特点。八房那家伙看到之后说了"点儿点儿点儿"。



←这位读者画稿和信封上都没留下姓名，画得有气势，总觉得克劳得可以变成超塞亚人2。



任性贴图区再开，征集读者绘画投稿，可邮寄或电子邮件。来信请至北京安外邮局75号信箱，掌机迷收或PG@VGAME.CN。

李高杨	拒绝宅，破除腐，支持正版，推倒绫小路！（八房：67，狸猫，烧录卡商泪流满面，绫小路喜极而泣）
读者资料	男，19岁，河北高碑店市世纪广场北1邮政亭，074000，E-MAIL：UGSNAKE@163.com



PSP-2000型号主机（1名）

上海宝山 朱惠宇

口袋妖怪限定版文化衫（10名）



浙江永康 杨剑	河北张家口 武岳
北京昌平 周文龙	吉林白城 杨文博
安徽马鞍山 郭翌豪	辽宁沈阳 索维
天津大港 索亮	湖北武汉 盛萌
广东湛江 陈健	广州越秀 王嘉圣

原装动漫礼品（15名）

广州白云	张文强
辽宁沈阳	孙鲁宁
广州海珠	劳志翰
河北唐山	张栋
四川重庆	杨龙陶
河北保定	范晔华
江苏南京	孟安亮
天津南开	刘泽宇
北京崇文	吴天嗣
北京东城	梁昭逸
广东普宁	陈贵生
广东信宜	丘珞君
江苏吴江	杨悦
山东东营	鲁云凡
河南开封	李胜



嗯，看到这题目时，我也有些迷糊。好在这作者还算开门见山，而我也突然就由此回想起了当年以头抢地的痛苦回忆。说起来，这游戏无论剧情还是音乐或者是系统都算得上没话说了，只不过……这真的是棒球游戏吗?!管它是不是呢?总之大家看下去就是了。 □主持/翔武

~Cyborg与防弹衣~

序章

“从前有一所极亚久高中，这学校的评价很是不好，因此这学校的棒球队也不肯好好的练习。有一天，某个热爱棒球的孩子和他的好朋友龟田君重整了棒球部，在他们的努力下，极亚久高中棒球队取得了甲子园大赛的冠军。然而这也就是他人生的顶峰了；这位朋友在顺利成为职业棒球选手不久就莫明其妙的结了婚，接着婚后没几个月更因为一起莫明其妙的意外而一命归西。”

估计在极亚久高中呆过三年的朋友们看到这里都知道上面这段文字的意思；原来这就是初代主人公的命运啊，没想到他居然就这么死了！不过请读者诸君不要多想一步，这人虽然死了，但可不代表故事就此完了。因为在他死了三年后——也就是1995年——情况有了些突破性的进展；借着全球科技进步的春风，这位朋友在日本某关西小镇（其实就是他家）的某位天才科学家的山寨研究所里以生化改造人（Cyborg）的身份获得了新生。也许你会惊诧莫名了；1995年真有这么劲爆的发现吗？1995年最强大的Cyborg可不是素子少佐么，更何况这还不是真人。不过，伙计，我得告诉你：既然在这个世界里的极亚久拿了一回甲子园，那么相比之下，在1995年出现满大街的山寨版生化改造人又有什么值得惊奇的呢？在这世上有很多不可思议的故事，这位朋友的第二次生命只算其中一例罢了。这一例故事的名字就是曾经让无数玩家又爱又恨但最终还是无法释怀的《口袋力量棒球3》，你可以把它当成是一首讲述平成前期世象的浪花谣曲吧。

一 为了生存而工作

当这位昔日的棒球队队长再次睁开眼睛的时候，他只是发觉到两个看起来有些不怀好意的人在面前说些不知所云的东西,比如什么“成功了”“动起来了”的，接着就发现自己的脑袋居然悬在半空中，脑袋下面是由金属组件搭建而成的身体，这个变故令他莫名惊诧了。说起来，这些人自己根本就像是不认识啊。

看到重获新生的主人公一脸茫然，对方便觉得还是说明一下比较好。于是令他更为吃惊的就来了；一个留着稀疏胡子挂着眼镜而且看起来很有些不怀好意的人就自称是主人公在极亚久高中时的好友龟田光夫。龟田用夸张而不失沉重的语气告诉你；现在体育界已经被普洛维拉团所把持了，你在三年前就是因为和他们过不去便被对方派杀手残忍始末掉了，我对此已经忍无可忍，所以就接着机会建立了“新普洛维拉团”，并请了这位天才科学家——顺手指了指身边的白胡子老头——唐泽博士将你复活，而今我们在这里要为了体育界的新秩序和他们抗争。对此，主人公流露出满脸似懂非懂的神情来，对此，龟田和唐泽博士都认为这是因为主人公的大脑停止运作过久，总需要点时间来恢复记忆。毕竟三年的空白不是开玩笑的。不过，现在时间紧迫，恢复记忆的事情你每天都能做，目前的当务之急可是要赶紧混口饭吃，按照第一章的口号来说，那就是：“为了生存而工作。”

列位看官或许会觉得惊讶，这生化人怎么也得去赚钱呢？这种科研成果只要呆在研究所里就好啦。这种想法可以理解，只可惜主人公是在山寨研究所里重获新生的，山寨机构本身就是自顾不暇了。更何况龟田和博士都是从普洛维拉团逃走的，他们又如何敢在普洛维拉团势力甚大的社会上抛头露面呢。这两人既然没能耐上街去挣生活费，那么，大家也就只好把宝押在主人公身上，让他出去做工来赚取组织运作的开销和自己充电的电费。就这样，对自己的记忆几乎是



陈婷	这个星期要去和游戏店老板进行BOSS战，估计下星期IDSL就能到手！（某编：现在差不多已经到手了吧。）
读者资料	女，19，河南省漯河市文化路，290419192

一张白纸的主人公被龟田呼来喝去的充做了自动提款机。组织每个月要收会费，这只有主人公出；龟田偶尔会提出要买设备，这钱还是主人公出；设备之外，龟田偶尔会买些花花草草，这依然是主人公买单。反正这家伙记忆全失，脑子也有些不灵光，因此也就只好任由龟田来敲诈勒索了。

好在复活的主人公一向是个乐天派，对这些他并不在意；只是唐泽博士警告他一旦电池耗尽就算当场扑街时他才吃了一吓。对他来说，最大的问题是如何能在全身的三十个扩张槽上插满合用的部件。对此，博士向他介绍了一家专门买生化改造人耗材的店，并专门嘱咐他："进了店以后，跟老板说你要'那个'材料，对方就明白了。"主人公按图索骥，果然被老板当成是熟客，直接就买到了平价组件。说起来，这家店对玩家来说可算大有玄机，如果有谁中后期开始抱怨自己没有钱，那么笔者建议您砍掉存档然后好好来这家店里转转，您在这里可以买到从做保镖到街头歌手乃至用钻头钻破地底的全套家什，靠着这些装备，在初期你就能相对轻松的积攒起第一桶金来。虽然这些工作基本上都会带来很大的压力与相当高的能量消耗，但总的来说还算值回票价的。

二 新的生活?

新普洛维拉团的目的是借体育这个舞台有效的打击普洛维拉团，主角和龟田都是棒球运动员，由此也只能选择进一家棒球队来复仇。可这两人年纪太大，已经进不了职棒了，于是在龟田的撺掇下，一家社会人棒球队，火星章鱼队的经理垣内老板找上了门。垣内老板由于自己清楚一家小公司的棒球队没必要要求太高，就随便测试了一下，结果他惊喜的发现这两人都很值得使用——这也难怪，毕竟都是有甲子园经验的选手啊。就这样，新普洛维拉团在自己的复仇事业上迈开了一大步。但章鱼队平日里不会给队员发工资，这对主人公来说多少有点遗憾。

进了章鱼队后，主人公终于从单打独斗变成配合队友训练了。在这支球队里，他意外的见到了很多当时在极亚久高中时的熟人。比如当初在大东亚和他们对着干的刚毅，不过现在人家已经和普洛维拉一刀两断了；再比如当初在极亚久吹嘘自己在大联盟打拼过的阿尔伯特老师，没想到他也来章鱼队混日子了；更令人吃惊的是，他的妹妹安妮居然也在队里，而且还不是做那种花瓶性质的经理，她可是队里的王牌投手。看到这些有个性的队友，主人公突然间觉得似乎是自己大干一场的时候了。于是便丝毫不理会龟田和安妮因为日本食品问题的对掐，只管安心赚钱买装备然后去球队训练。

就这样，主人公开始了自己重获新生后的1995年。在这一年里一切风平浪静，小孩们口耳相传鼹鼠队夺得去年职棒联盟冠军却解散的消息，然而这与他已经毫无关系了。小镇中心的极亚久高中已经闭校很久了，这对他也没啥意义了。他只记得自己还比较喜欢吃章鱼烧，于是自己便会不由自主的走去外藤学长开的章鱼烧摊子吃上一点。外藤学长虽然一开始吃了一惊，但久了也就没把这人当回事了；这家伙说自己是头上狠狠挨了一下，脑子不好使了，这样的鬼有啥可怕的?再说就算是鬼也好，这位朋友也算是"好久不见，非常想念"了。而当他想起自己其实已经死了三年时，便会不自觉的走去墓园，接着在墓园有时就会发觉居然有陌生人可怜自己，那墓碑看起来不像长久没人清理的，而且坟头最近偶尔会有人摆上鲜花。"或许我并不孤独"，怀着这样的念头走回住地，兴许会碰上博士的女儿雏子下班回家，于是他便可以借"护送"的名目送对方回去，顺带在路上聊些闲话。对已经死过一次的自己来说，还能享受这种生活可真是令人热泪盈眶。



在生活稳定下来之后，主人公就有时间胡思乱想了，更何况在他身边就有不少值得胡思乱想的东西。比如说：唐泽博士前几天在自己的房间里不小心丢了张全家三口的全家福，那照片上的博士还年轻，雏子也是现在这个样子。自己把照片送还博士时，那老头扭扭捏捏了半天才说照片上那女孩是雏子的大姐花子，出嫁十几年了。但前几天自己向雏子套话的时候才知道老头在撒谎，雏子就是博士的独生女儿……那这到底是怎么回事呢?主人公思前想后，不得要领，接着想到自己记忆也没怎么恢复。于是便长叹一声，转头睡去。

主人公并不知道，当他在街上晃悠的时候，自己已经被盯住了。好在这只是善意的目光。

三 也许只是看走了眼

花开两朵，各表一枝。在主人公因为意外一命归西的几年中。他在极亚久时关系最要好的女友四路智美已经靠着各种手段爬到了普洛维拉团日本支部头子的位置。为了贯彻"让一切的体育归于我们手中"这一信条，她在各类运动项目上投入的精力都很大。智美做的最大一票买卖就是1994年对钻头企业的收购与重组，并将当年联盟冠军纳入伞下。走到这一步，智美算是少年得志，意气风发。但一想到主人公莫明其妙上了西天，就总有些感伤。于是在闲下来的时候她便会去墓园打扫。在清理墓碑然后供上鲜花的时候，

智美总会想起主人公和中年妇女荒井纪香结婚前后那段不堪回首的日子，她一直觉得这主人公一世英明，最后却被那老女人害死在一起保险金诈骗案上，实在是胡涂到了一定程度了。

就在这一天，当四路支部长如平常一样轧马路的时候，意想不到的事情发生了；她看到在马路对面有一个体貌特征很像某人的家伙，当他转过脸来时，她几乎要叫出声来。正要搭讪时，下属不解风情的打来一个电话，就在这当儿，那个看起来很可疑的家伙走掉了。类似的事情在此后的某天晚上也发生了。智美觉得蹊跷，便调出组织档案，结果自然还是和过去一样：某人确实是在三年前就已经死了，当时组织确定了此人已死之后还保存了他的部分器官样本。一看到这里，智美又丧气起来。并开始自责；那时候我如果还在日本的话，他也许就不会死了。这时她觉得自己有些镇定不下来，于是便溜去极亚久高中附近转悠转悠来转换心情。这一趟可巧，顺带就见到了外藤。



熟人见面自然是很激动。尽管这两人根本就没有什么能聊的话题，但大家还是寒暄了几句，当智美打算买些点心就回去的时，外藤一句不经意的话让对方吃了一惊。

“你知道吗，我前段时候看到那个谁谁谁了。”

智美对此自然是抱了强烈怀疑的态度；主人公不是三年前掉下悬崖摔死了么，你见到的是他吗。外藤对此有些支吾。智美也不好追问什么。毕竟谁都有看走眼的时候。也许外藤是真的见了鬼也说不定。

四 幕间插曲

1995年在风平浪静中度过了，当主人公悠闲的在新年假期里打算休息一下时，唐泽博士不请自来，顺带甩给主人公一个坏消息：你的动力系统本年度内即将停止运转，新系统的开发费需要三百万日元，如果搞不定，那你的性命就到本年度为止。这个消息对主人公而言真是晴天霹雳一般。对很多玩家来说，真正痛苦的时候来到了。如何才能用那点可怜的工资在龟田的盘剥中攒出这个数呢？这时你就该想起第一次去买装备的时候见到的那些特殊道具了，如果诸位从那时就开始坚持做保安或者坚持挖洞，我想你或许可以凑够足够数目的资金来应付这场变故。

当你从经济危机中抖擞精神，了解到三百万其实就是纸老虎，顿时就感觉头上顶了青天。更何况火星公司今年正要组织队伍去参加普洛维拉的大赛，今年正是努力攒钱换装备的好时候。这时龟田告诉你，小镇里最近不怎么太平，到处都有妖蛾子；采石场有邪教组团开会；医院半夜里有怪声；废旧工厂里也有些说不清楚的异变。这些事情正闹的市里人心惶惶，一般市民走路都避着这些地方。但在你看来，这世界上不可能有超自然现象，自己就是最好的说明。于是你打算自己单枪匹马将其一一揭穿。你不打算把这些告诉龟田，因为带他一起去只会惹麻烦。

主人公拿出胆量晃了一圈，于是废工厂和医院的危机在几场看似荒唐的战斗后得以解决；医院里的怪声是某位接受了假面骑士改造——嗯，是人和蚱蜢的基因结合，这确实是初代假面骑士的风格——但脸变不回来的可怜人立花波波，废旧工厂里则是过去在大东亚学园打球，现在无处可去的巨人内罗以及唐泽博士造出却自己溜走的机器人高雪。这三位朋友都被不知道在想什么的垣内社长收留并统统拉进了火星章鱼队。

当主人公自己感觉一切顺利的时候，却在采石场的服部教主那里吃了亏。但在玩家看来，这也许不算吃亏——如果你知道后面发生了什么的话。

五 有预谋的邂逅

主人公发觉服部教主在采石场开类似老鼠会的教会，激于义愤，他便走上神坛去要和对方理论。教主对此是坚决的不买账，并提出要和主人公比拼用超能力扭汤勺。结果主人公自然没拼过老神棍，教主见状，便一声呼哨，随即手下蜂拥而来围住主人公狠揍不提。这一切都被躲在采石场一角的智美看见了。在教徒们撒完了气后，智美急急跑了上去叫了救护车把看起来鼻青脸肿的主人公送去医院。

在医院里主人公慢慢醒转过来，接着看见病床前有个看起来很面善的女性在陪护。

“啊，你醒过来啦。”对方看见自己醒过来，显得有些兴奋。

“呃，是您把我送到医院的吗？”

“不啊，我叫救护车了。因为你太重了嘛。”

主人公顿时想到自己全身都是金属组件，不重才见鬼。但对方似乎没给他时间去想太多。





“……说起来，你是什么人啊？”对方不冷不热的一句丢过来。

“我？好吧，其实我也想知道自己是谁。”

“啥？”

“老实说，我失忆了……”

“诶？真的吗？”智美总觉得面前这个人似乎在隐瞒什么。

“哈哈，听起来是不是吓了一跳？”

“是啊，听起来是有些让人有些感兴趣了。”

“您这是……”主人公感觉情况在向着微妙的方向发展。

“好吧，我叫里见美千代，请多指教。”

“我叫XXX（这里就看你们给初代主人公起了啥名字了）”主人公无意中自报家门。

“看起来你好像是卷进了什么事件里了，我的电话号码你就先拿着吧，有空的时候可以考虑和你聊聊，再见！”说完这番话，智美推门走了，留下主人公一人惊愕不已。

六 防弹衣是必需的

主人公怀揣智美的电话号码回家，出于好奇拨了一下，智美因此紧张的一塌糊涂，几乎就要不小心说出真相来。在记忆没有恢复的主人公面前，智美表现的有些失态。主人公对此感觉虽然有些奇怪，但毕竟交友成功了，于是他也对此不怎么介意。只是有时和智美一同出去时，她会去洗手间接一些时间长的过分的电话，这令他多少有些不快。但一想到是工作的原因，却也没办法了。

这两个人在周末没事的时候就喜欢出门闲逛，终于有一天，智美带着主人公去了平日自己常去买东西的杂货店。主人公顿时脸色骤变，一个劲的向老板使眼色。不过老板也没多嘴，看智美对这家店兴趣不大时，那个有些狡猾的老板便坏笑道：“原来是带女朋友来买东西啊，那你看这边的货好了。”

主人公从一堆杂物看了过去，最后目光定格在了一件看着有些土气但感觉很有分量的外套上。

“您老真有眼力，这件衣服可是正宗的防弹衣，能挡枪子的。”老板正色。

一般来说，正经产品不会便宜，于是主人公就为这件防弹衣支付了八万日元。对此，智美颇有微辞，但还是高兴的收下了。以这件衣服为契机，大家对彼此的认识又更近了一步。但智美对自己的所作所为总觉得有些不知该怎么说才好，她只是想确认一下对方的身份，却不想自己几乎不小心几乎尝试破镜重圆了。她想收手不干，想把普洛维拉团的业务限制在合法范围内，想过着不用穿防弹衣做事的生活。不过，这一切也许只是个虚幻的梦吧。在极亚久高中废址，满心矛盾的智美告诉有些迷糊的主人公“我不是要和你交往才说这些的，这一切都已经是过去的事了，再见。”

随后不久，龟田和唐泽博士携带主人公大脑逃走的事情也被智美的部下们查了出来，但智美倒地不忘旧情，这也便不了了之。。

七 1997年里的几件事

1996年之后就是大企业纷纷垮台的1997年，对日本来说这个影响更为深刻。在这一年年末，由普洛维拉团举办的棒球大会在普洛维拉人工岛上举行了。对参赛的各支队伍来说，参赛目标就是取得冠军然后赢取奖金。对一直致力于将组织合法化的四路支部长来说，这就是个劝说总帅Big Boss改变策略的机会。在这个人工岛上到底发生了什么我们并不清楚，但是根据可靠消息，Big Boss因事故死在了岛上，而四路支部长则一直存活，只是下落不明。

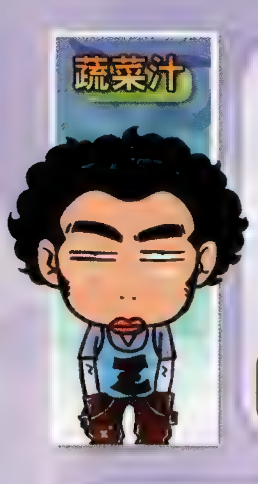
普洛维拉团在各国的组织机构因这场事故大受影响，其各国主干机构基本被警方控制，资金被没收，人员被关押收监。唯有北美支部在这场如秋风扫落叶的变动中及时在支部长大神美智男的带领下重组为大神商业集团。大神集团作为旧普洛维拉的残余，开始在全球各个残余支部的协助下将其下级组织进行合法化改造。

主人公在彻底恢复记忆之后回到家里和找到龟田算了总帐，这位朋友居然从他身上三年间刮了二百多万日元并自己造了台可以开动的机器人。龟田见势不妙，便将其开出壮胆。但这萝卜虽然威猛，到底还是在主人公愤怒的拳头下灰飞烟灭了。好在俗话说“度尽劫波兄弟在，相逢一笑泯恩仇”。于是此二人又没事人一样。后来他们去了哪里，也许只有藤冈大神才知道。

至于唐泽博士，我得说他不够幸运，他知道的太多了，于是若干年后便被不明身份的暗杀者杀害了，这也许是大神集团张本的，也许……谁知道呢。

□文/LINKTON

编后感 其实我很想在这里多嘴一句，这作者其实故意只给大家放了大团圆结局：实际上，这一作《口袋力量》的剧情[illegible]诉大家的是，根据Konami官方去年确认的消息，四路智美依然存活，你们大可以在以后的日子里等待她再度出场。



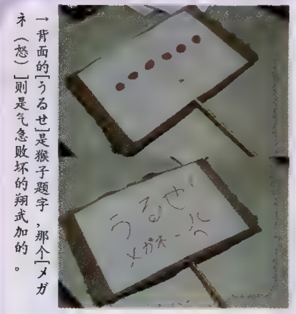
来一口

为了防止世界被破坏，为了维护世界的和平，跨越电软与掌机迷，最有魅力的正义化身——蔬菜汁又和大家见面了，大家是欢迎呢？欢迎呢？还是欢迎呢？截稿前夜，猴子大人不顾个人安危，将“掌”探入微波炉为我取饭，霎时间，一股烧烤的香气，扑鼻而来…猴子大人：求你了，就一口……（腹黑男、“伪男”、“伪女”们拿着盐和叉子慢慢走近……）



←经我认定，这是银河系里最感人的电视剧，没有之一。

游戏成就： NDS《急速赛车》通关
编辑部重大事件： 某日深夜，与掌机迷美编对弈，不到一分钟，对方认输……（小声说：其实至今我都不知道到底是谁赢了）



↑背面的「うるせ」是猴子题字，那个「メガネ（怒）」则是气急败坏的翔武加的。



破折号与省略号～

每个人写东西都有那么一点习惯吧，比如我的习惯就是非常喜欢用省略号和破折号，有时候用得比句号还多，为此好像也给美编们添了不少麻烦（笑）。

因为习惯和口癖的关系，最近经常被翔武等人KUSO，比如一本正经的叫我，然后在我答应时候不怀好意地说：“点点点”。为了抵抗KUSO精神攻击，咱近日开发了专用对吐槽兵器试作型，效果相当明显哦（=_,=+）。

游戏成就：《海格力斯荣光》完成，《前线任务》开始。
编辑部重大事件： 翔武接手PGBAR，他寻找kuso猎物时诸人都避之不及啊。



本人华丽的逆袭了！

上期因为我没有在明面处登场，所以好多读者以为我也闪人了，还有回老家结婚这种传言。这期我再次逆袭，接了暗凌的班，包揽下了PGBAR这个栏目。几位小编都称PGBAR交给这种腹黑的人十分危险。《鲁鲁修》近期似乎发展到了一个小高潮，真期待之后的剧情啊。



↑大赞，很有气势的图，收来做桌面！

游戏成就： 自从《乐高印第安纳琼斯》无法通过那个第一关之后，开始了《妖精战士3》的怀旧历程。
编辑部重大事件： 编辑部最近流行一种冰棍，名为“老水棒”。其实真名是老冰棒，为什么得到这个名，请看它的包装袋吧……

PG总动员

～小编们的轻松驿站～

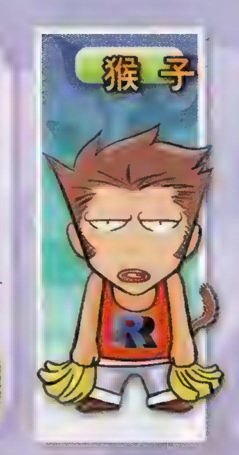
贡献刚	双手捧豆浆，早晚都一样。一天一元钱，攒钱买PG。T_T
读者资料	男，18岁，江苏省连云港市赣榆县青口镇青口一中，222100



能够连续作战 24 小时吗?

最近一段时间机器总是不大好用,一时之间机器的效能居然连以前都比不上。是vbe病毒在捣乱,用杀毒软件连着杀了两次都不能根除,而且还寄生在U盘里,怎么弄都弄不干净。最后只好一怒之下卸载了这个杀毒软件换了个别的。原先那个杀毒软件在卸载的时候自动打开一个调查网页询问不再使用的原因。此时我怒气正盛,于是愤然答道:“杀不了病毒,留你何用!”

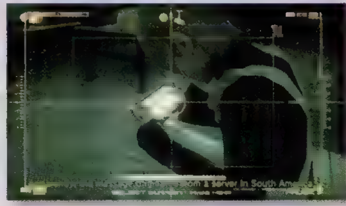
游戏成就:目前没什么成就,MGS4发售,预定在游戏到手之后尽快打穿。小岛欠我们玩家太多,希望这次的满分游戏是最好的回报。
编辑部重大事件:似乎萌八房的读者越来越多了……





小世界杯来临!熬夜能力全开!

四年一度的欧锦赛又开始了,仍旧至死不渝坚定不移地为德国队应援。虽然金色轰炸机克林斯曼在世界杯后辞去了主教练,好在他精心培养的巴拉克已经成长为球队的灵魂核心,而克洛泽能否找回6年前世界杯的绝佳状态将是德国队第4次捧起“德劳内杯”的希望。



↑Snake大叔的宅友的养女在用PSP玩摩托车…

游戏成就:娃哈哈骑士二周目中,开始挑战无名塔。
编辑部重大事件:MGS4不愧是满分神作,编辑部当天就形成了里三层外三层的围观盛况,一时间欲购入PS3的家伙都蠢蠢欲动。

别摸我(B·M·W)!

自从剃了秃头,编辑部的人老摸我的脑袋,实在是头疼,都长出头发来了还摸我,雪飞摸了之后还提醒我该洗头了!欺人太甚!于是将肚子上的字改成了“BMW”,意指别摸我。天气热了,应该有读者家里已经把空调打开了吧,不要开得太低,26度就行了,不然会得空调症的。

游戏成就:最近在玩实况力量职棒P3,创造出来的最高纪录是81:0完胜,后来发现原来没调难度,然后调成最高难度,结果发现自己完全不是对手了,打全垒打容易,防守可不容易,目前还在挑战ing……
编辑部重大事件:编辑部的两个盛放饮料瓶的大箱子都满了,每次都由猴子卖掉再买冰棍,于是猴子给收破烂叔叔打电话,收破烂叔叔表示太忙,有空的话就过来,隔天再打,破烂叔叔还是太忙,第三天又打,烂叔叔来了,一看是瓶子,失望地走了。这年头,烂叔叔都不要瓶子了……



Editors' Diary

赵玉彬	祝编辑部更加成功!祝掌机迷越办越好!
读者资料	男,19岁,北京市通州区





贴图特搜队

1 西洋的系锯警官



⬆ 自从逆转系列在美国推出之后，不少西洋人也成了该作的Fans。这位大叔（？）COS的是系锯，不，是Gumshoe警官……

2 银魂还是金魂?!



⬆ 曾经在《银魂》的恶搞版剧场《金魂》中登场的御姐版神乐，和委屈版的冲田。S星王子一点看不出腹黑的属性来。

3 你绝对没有见过的《哆拉A梦》写实版



⬆ 你确定这是机器猫里的人物吗？确定吗？不确定吗？确定吗？不知道有多少机器猫的爱好者看了此图之后会精神崩溃啊……（左起：胖虎、小夫、哆拉A梦、大雄、静香。）

钟境	PSP的《机战A》要是给DS多好，DS太缺乏机战了！
读者资料	男，广东省平远县教育路18号信箱，514600

4 BLEACH RELOADED!!

↑《死神BLEACH 重装上阵》，黑客帝国版的一群人看起来[illegible]

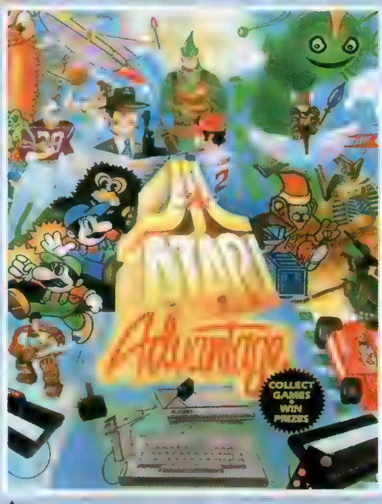


5 这个是……电影版?



↑初代《洛克人》欧版的封面，虽然是写实的风格，但是人物依旧很热血啊！但是估计习惯了日版的玩家会看不惯，不过不管怎么说也比美版那张恶心图好多了。

6 来自后70年代



↑ATARI早期的宣传海报，在FC风行世界之前，雅达利的游戏机上集结了N多游戏明星，连马里奥兄弟也不例外。

高子扬	要是掌机迷可以在电视上看该多好啊，收视率一定很高。（八房：你字好小好挤，地址看不清了抱歉）
读者资料	男，17岁，河北省沧州市青县北城西巷，062650

拜托了，晓尼桑！

——反叛的鲁路修R2的掌上反叛剧

关于“先辈”这种东西，有时我们会一言以蔽之地写成“学长”，换到《东成西就》的那个年代里，无非也就是“师兄，快给我干柴烈火掌”一般的直抒胸臆。（露琪：你很饥渴么？）只不过被台版《流星花园》坏了辈分之后，一时间“学长”就成了少男少女争相挂在嘴边的流行词汇——虽然好些人光在数学课上偷看三流言情小说微缩本还不晓得“学长”的正确发音，但我以名誉保证“xue chang”绝对不是在暗指“学长(zhang)你真的好长(chang)”。（露琪：你到底是在说哪里啊？！）

然而不管是挂在嘴边还是写在纸上，“先辈”都意味着先进师门因此就高后生子弟们一个台阶。于是当暗凌宣布离开《掌机迷》之后，坚强乐观开朗的绫小路仅花了0.2秒就从失落中重新振作起来（露琪：你什么时候“坚强乐观开朗”了？），开始秉持着“从此以后我才是《掌机迷》资历最老的先辈，你们这等小辈就乖乖地舔着我的球鞋把催稿的手机短信吞回肚子里吧！”的理念，开始了继续在《掌机迷》骗吃骗喝的新生涯。（露琪：你那个根本就不是先辈，是女王样好不好！）

——“可是这到底跟本次要写的内容有什么关系呢？”难免有不和谐的声音很不识趣地发问。

绫小路写东西何曾顾及过前后文照应语句通顺标点符号正确使用中心思想要明确行文感情应真挚等等这些条条框框?来吧,看了好几年绫小路文章的“先辈”读者们,请不用客气地狠狠蹂躏发出刚才那么初等问题的新人菜鸟吧!（露琪：你不要教坏我们的读者呀!）



SUNRISE的挖坑本领显然远远超出了我们的预期。当年《犬夜叉》的大坑至今都没有填上，之后《结界师》的坑也是刚开了个口，随即就以黑洞的迅猛之势不断扩大，《反叛的鲁路修》临时断档，最后连自家招牌也都被拿来当成掘坑工具，《机动战士高达OO》大坑立刻挖开——“穿越时空的少女”早就不稀奇，什么时候这“穿越大坑的少女”能登台亮相，那才是本世纪里最大的奇迹——你说戈薇可不就是既穿越了时空又穿越了大坑的少女么？——喂！SUNRISE的坑又岂止是一口古井的大小?!

于是在“出来混的迟早是要还的”

猫伊	三载尽、生死劫。可堪回首应朱颜？狂梦醒，苦难言，渐行甚远当自嗟！少年少年，敢问为谁挥你男儿剑！！
读者资料	男，17，江苏省南京市第四中学高三

“出来挖的迟早是要填的”“出来娘的迟早是要伪的”（露琪：?）的号召下，前一个画面里刹那同学才在太空里变为浮尸（?），下一个画面紧跟着鲁路修开始扭腰，不仅前后文照应得很失态，就连间谍与反间谍的戏码都演得很提耶利亚。揉揉眼睛，没看错，这是《反叛的鲁路修》第二季；揉揉眼睛，还是没看错，SUNRISE居然也会有填坑的一天(所以露琪的伪娘也有被揭穿的一天)(露琪：你是故意冲着我来的么!;揉揉眼睛，谁都不确定自己是不是看错了——鲁路修的妹妹不见了，冒出了个弟弟来不说，连这种“C.C.一吃披萨就弄得全身是白色黏丝”的糟糕深夜档都跳到了星期天下午五点的黄金档，到底这都在搞什么鬼?!

洛洛，《反叛的鲁路修R2》第一话里就坦然以“我就是鲁路修的弟弟”身份震撼登场的俊俏少年——话说这到底有什么好震撼的？！你要敢以一副“我就是鲁路修的弟妹”嘴脸登场那才叫震撼——对于那些没有看过第一季的观众而言还构不成什么障碍，然而经历过第一季里“鲁路修爱他妹妹他得要死——所以他就是个妹控”大风大浪的先辈们，多少还是对于这种“狸猫换太子，少年换罗莉”的戏码提出了质疑：“喂!为什么是狸猫？！”……对不起，台词放错了，应该是“喂！这一季难道会变成‘鲁路修爱他弟弟爱得要死——所以他是弟控’的腐女向吗？”

然而即便身为鲁路修的弟弟，也不代表着洛洛的腰肢就要比他哥哥更细扭动的幅度比他哥哥更失态。尽管潜藏在字里行间的话外余音“我就是露露羞的弟弟裸裸”着实让人浮想联翩，也让人对于“第三季里再出来个哥哥叫基基那就更欢乐了”充满了期待——虽然“基基”这个名字听起来更像是“基拉”的外甥，但总归大家生是SUNRISE的人，就算要腐也得是SUNRISE的腐人，再计较些名字方面的得失见显得毫无意义——不过随着鲁路修与C.C.命运的重逢，被篡改的记忆瞬间如潮水般回到了脑子里，真实与虚假顿时在“异议!你这句话有明显的矛盾”的反对声中破碎成满地的菊花瓣，换言之，傻傻地看完第一话还以为这是部校园题材的纯情罗曼史的新来观众们：你们都被耍了!

剧情先回溯到《反叛的鲁路修》1.0版的升级档“第24&25话”的结尾。这种中途人气狂飙后不得已只能加长篇幅的商业手腕做法，在第24&25话里被体现得淋漓尽致：暴露出ZERO真面目的鲁路修与昔日青梅竹马的好友朱雀正面对峙，一通互射之后，朱雀将鲁路修粗暴地压在身下，鲁路修痛苦地呻吟着，但是朱雀并不打算放过他，反而用更加猛烈的力度摧残着鲁路修……喂，你们不觉得这种描述听起来实在是很像成人限制版的BL小说剧情么？可为什么你们全都看得满脸微笑并且完全没有半点打算阻止我的意思？（露琪：我差点忘了身为一名编辑的职责!我深切道歉!）也正是在那种摆明了要让观众自己脑内补完的结局之后，一晃一年过去了，《反叛的鲁路修R2》里揭露出了“那一晚，他们做了什么”的事实真相：朱雀将鲁路修奉献给布里塔尼亚皇帝，以此作为跳板成为了圆桌骑士的一员；皇帝虽然生育能力好得跟城户光政有一拼，但他显然不打算把每个儿子都培养成孙女的斗士(瞧这伦理关系混乱的!)，而是打算继续利用自己的这个叛逆儿子作为钓饵，想要把失踪了的C.C.钓出来。

这里就牵扯出了一个在上一季里并没有被谈到的事实：鲁路修在那一刻不是一个人有GEASS！不是一个人！——随后洛洛施展出了生物时间停止的GEASS，皇帝施展出了抹除别人记忆的GEASS，前一季里生死未卜的毛施展出了偷听别人思想的GEASS,你说这剧情看起来很《HEROES》，我偏说他们是“GEASS、GEASS、GEASS、GEASS、GEASS大家族”，一切的一切都和睦得跟光坂高校前的奇迹之坡道一样，只不过不存在什么难吃到让人失忆的古河面包店，就算有，也只会是广告无处不在的必胜客披萨店。

得知了真相的鲁路修，再度以ZERO的身份活跃在黑之骑士团的前锋。然而为了隐瞒他恢复记忆的事实，他首先需要利用到的对象，正是以监视员身份埋伏在他身边的特工洛洛。

倘若只凭瞪眼就能瞪翻一个帝国，估计鲁路修会先因为白内障而被监督派下便当。除了高超的谋略与阴险的心计之外，鲁路修更身体力行地向我们证明了





至于后半句“要当也至少得当成卫生纸呀呀呀”请大家当作没有听到就好……

即便有了洛洛这么一个对人用宝具作为加持的秘密武器，但对于动辄需要在战场上见真章的ZERO而言还是不够用。为了提醒各位观众“这不是一部象棋动画而是SF机器人动画”（我们姑且遗忘鲁路修掷棋子的动作看起来有多么的佐为化），各种型号的Knightmare纷纷投入实战，于是红色的很扎古白色的很高达绿色的很锅炉黑色的很失态，为了要让心爱的男人成为神，抛弃一切的少女甘愿成为了他的棋子。红月卡莲完全放弃了在上一季里佯装病气少女的路线，单打独斗已经罕逢敌手，在ZERO袭击新11区总督的空战中，更是以一敌三，将三名圆桌骑士都打得招架不能。事实证明少女在恋爱中的攻击力都会成倍数增长，因此朱雀之所以不敌卡莲，是因为他此时已经失去了鲁路修这个恋人……（误）

按说就算不走民间配对路线，撇开朱雀以及第三者插足的洛洛不谈，C.C.怎么也都理应坐在官配的宝座上享受万人膜拜。偏偏这个“男人如手足，披萨如食物，为食物我可以砍手足”的女人，在第一季里睡够了鲁路修的床之后，第二季里开始赖上了总司令指挥室的沙发，完全没有一点身为女主角的自责。在政治婚姻的神乐耶面前，她一副无所谓的样子称鲁路修是神乐耶的夫君；为了利用卡莲，她也无动于衷地听鲁路修在挑逗卡莲；即便是鲁路修作戏一般地抱住洛洛大喊“没有你我不能感到一丝丝情意”，这个女人也还是只会自得其乐地用奶酪的粘丝捆绑自己（露琪：你就不能换个比较纯洁点的说法么？）。关于她的真实身份和过往身世，上一季不知道，这一季开播至今依然无从得知。直到上一季末尾V.V.的出现，才暗示着魔女量产化的事实。但究竟谁是第一个谁是第三个现今都没有足够的证据，从A到Z一共26个字母也让人担忧于最后会不会演变成超能力大战一般的无厘头，唯一可以肯定的是，以正太面貌登场的V.V.其实是卷毛老皇帝的哥哥，在娇嫩的肉体下承载着的是比胡同口爱在清晨打太极拳的王大爷还要苍老的灵魂——“死小孩，你有什么脸过六一！”大姐姐们忍痛在哭喊。

“昔日并非貂禅惑吕布，而是董卓情系吕布欲图斩貂禅”的男人美色比方天画戟更好用之事实（难怪当年玩《三国志》时只要把刘备的魅力值提升到100就能百分之百说得武将——KOEI你们这帮老不羞！）。面对执行任务近似冷酷的洛洛，鲁路修精确地把握到了这个少年的致命弱点：感情区域单薄而空洞。于是接下来的对白矫情得连琼瑶都要泪奔：“你是我最重要的弟弟！”“就算没有血缘关系，我也不能失去你！”“只有跟你在一起，我的记忆才是完整的！”——就在八点档主妇剧场的忠实观众们几乎要因为这种洒狗血的台词而打算改变作息习惯要跟子女一起看动画全家共乐的时候，鲁路修成功地骗取了洛洛的脸红心跳，好感度上升50点之余，“左卡莲、右洛洛，C.C.在腰间，朱雀在胸口，人挡杀人，佛挡杀佛”的臭流氓架势随即摆了出来，这剧情眼看着就要滑入崩坏的边缘。

瞪眼GEASS与时间暂停GEASS的默契配合，就有如“眉来眼去剑”“情意绵绵刀”“干柴烈火掌”一般的好用加彻底。基本上这种“就算你闭眼逃跑也没关系——先暂停你生物时间，然后扒开你眼皮，再给你来一记瞪眼GEASS，看你还主不主动脱衣”的合作无间，要是运用到十八禁美少女游戏里，简直是无敌到连保健老师和校门口警卫都可以推的金手指系招式。（露琪：就算你开了金手指，非女主角系的NPC你也不可能推的好不好！）偏偏鲁路修就是这么一个别扭的美少年，一边在为失去了青梅竹马伤心欲绝之余，一边还要无情冷酷地甩出一句“我要把洛洛你利用到死，然后再把你像块抹布一样舍弃”——“鲁路你不能把他当抹布啊啊啊”的观众血泪控诉四下响起，

尽管背负着“卖友求荣”的罪名，枢木朱雀的“第一男主角……的男人”形象还是没什么改变，最多只是其个人的描述由原本的“他是鲁路修最亲密的男人”改成了“他是圆桌骑士团里众多男人簇拥下最美貌的男人”而已。就好像鲁路修身边多了个弟弟一样可以被腐女所接受一样，朱雀跟金毛辫子男的关系也很值得推敲。即便白衣依旧，但不得不说朱雀的心灵还是有了相当大的改变。为了调查鲁路修是否恢复记忆，他再次以转学生的名义潜伏到了鲁路修身边。从讲台自我介绍完到走向自己座位的这10秒钟里，朱雀与鲁路修的思考速度俨然超越了当年《灌篮高手》中樱木跳起灌篮落地前人在半空时全场观众轮流回忆完童年的时间不对应性（类似的情况还可以参考大空翼一脚

杨剑	希望掌机迷在改版后能更加强大，带给我们新一轮的消息，祝你们成功，更上一层楼是也！
读者资料	男，23，浙江省永康市九铃中路，231714501

射门，那球在半空中飞行的时间里，所有在场观众的对话加起来比郭德纲相声都长的时间不对应）虽然这种戏码看起来可疑得神似某少年杀人犯与某少年名侦探打网球的推理对峙，但一张口两人脱嘴而出的“朱雀，好久不见！”“鲁路，我好想你！”还是让观众浑身无力地要瘫软在电视机前。在日常生活中发现不了鲁路修的蛛丝马迹，更进一步利用鲁路修最疼爱的妹妹来试探他，朱雀的黑化程度之深一时让观众难以接受，白马王子的形象更随着R2剧情的深入而岌岌可危，不要说新冒出来的众多圆桌骑士明摆着是要让单一感情线朝着多元化的方向发展，就连朱雀要加入圆桌骑士的初衷都能让腐女们恨断蓝桥：“听说排名第一的圆桌骑士可以自由拥有一片领土，那么我的愿望就是拥有日本！”——“为什么你要的不是鲁路！”腐女们几乎要用怒火撕开编剧的胸膛。

娜娜莉，上一季纯粹作为在战后用来调剂心情的镇静剂（露琪：麻烦你不要老说这种让人误会的话好不好！），这一季里则成了11区的新总督——因此报名要成为11区永久公民的死宅男罗莉控不计其数，大概每天《11区日报》上报道的“娜娜莉总督亲切会见宅男代表并握手留念”将成为他们的精神支柱。在依然不知晓鲁路修就是ZERO的情况下，娜娜莉一边对ZERO充满憎恶，一边又继承了尤菲米娅的遗志，希望能跟ZERO联手共同创建“日本特区”。要说这兄妹对峙的戏码也真够精彩，尤其是在这种“罗莉属性专克扭腰属性，失明属性对瞪眼GEASS有完全免疫力”的状况下，娜娜莉着实有成为最强战士的潜力，偏偏醋意大发的洛洛横加干涉，“恋兄少年属性对罗莉属性有百分之五百的伤害加乘，时间暂停技能对失明有瞬杀效果”——也甭管是太刀还是双剑了，据说只要打倒最强罗莉就可以获得珍稀素材用来打造梦幻防具哦！所以请大家反复进行“11区总督刺杀任务”吧，在蕾丝房间重复进出刷罗莉赚素材才是走向最强猎人之途的捷径！（露琪：你还没从P2G的阴影中走出来么？）

无论怎么看，《CODE GEASS 反叛的鲁路修》都很适合做成RPG：收集同伴，打造装备，消灭卷毛大魔王。再不成也能做成恋爱剧，攻略不同男女角色，达成“只要在传说的披萨下告白，就能幸福”的结局（？）。又或者也能做成十八禁游戏，推啊推啊就推成了鲁路修人肉推土机（？？）。偏偏NBGI的制作人不晓得脑子被什么动物给踩了，在NDS上即将发行的第二弹系列游戏“反叛的鲁路修：桌面游戏”，竟然是个迷你小游戏合集！

游戏的主角是一个来日本留学的外国学生，在留学期间，和动画中所有登场的角色进行会话和玩迷你游戏来加深感情。和不同角色进行交流。然后衍生出各种事件，以此来拓展世界地图，并最终依据好感度跟好感度最高的角色迎来结局——所以我就说“在传说的批萨下告白就能幸福吧”？而且再加上“传说的奶酪”会更加幸福哦！（露琪：你当你是在点餐吗？）

本作唯一一个会让粉丝大感兴趣的要素，便是以收集为重点的“剧本模式”：只要收集掉落在地图上的剧本，就能够观看“鲁路修剧场”。完全颠覆角色性格的剧本将让人捧腹大笑，不仅有人气度最高的伪娘“露露子”的倾情演出（露琪：你确定露露子的人气真的高过露琪子？），传说中让人难以一窥全貌的“朱雀子”与“裸裸子”也可能会陆续现身……这游戏，果然还是糟糕得有够彻底！

故事就是这么开始的：瞪眼魔法师找到了会喷出白色粘丝的绿色魔女（她不是蜘蛛人的表妹），队伍里陆续又加入了近战肉盾女与时空大法师，他们浩浩荡荡地朝着卷毛大魔王所在的城堡进发了。

他们的目的，不是为了拯救公主。他们的目的，也不是为了伸张正义。他们的目的，更不是为了证明露琪与翔武百年好合白头偕老。他们只是要抢魔王的女人夺魔王的男人，烧魔王的房子偷魔王的财宝，于是失明小罗莉忘情地哭喊“拜托了，哦尼桑”，于是单纯弱少年失声地嚎叫“拜托了，哦尼桑”——在罗莉与少年的期待中，“哦尼桑”就是第一生产力，魔王就该是被打倒的土豪劣绅，11区从此和谐，全地球从此美满，没有沙尘暴，世界多美好。

偏偏故事曲折得即便拿来做睡前童话，也会让听故事的孩子听到失眠健忘出虚汗。黑的依然很黑，而白的也不再纯白，在这么一个尔虞我诈的世界里，所有的谜题都还没揭晓，而更多的谜题已经产生。



古语说“前人种树，后人乘凉”，现在的人则说“前人挖坑，后人等填”，在SUNRISE真正揭晓官方大结局前，所有流传在坊间的“鲁路×朱雀”“鲁路×洛洛”“朱雀×鲁路×洛洛”的配对全都无从证实，我们唯一所能做的，除了等待，还是等待。

好在等待传奇，我们从来都不觉得心烦。

只有当传奇迟迟不落幕，我们才会觉得心烦难耐……

文/绫小路义行



碎碎念： 无聊和翔武聊天。从DS的《火焰纹章》聊到《暗之龙与光之剑》。又聊起其他火纹的漫画，突然有感慨而发，你说要是让尾田荣一郎去画《圣战系谱》多好啊，进而又发生了联想，那你说要让富坚大神去画《I'S》（全草稿无限拖稿版）。让鸟山明去画《恐怖宠物店》（可以收养超级塞亚小狒狒－ －＋），让伊藤润二去画《浪客剑心》（光用刀疤就能吓死人……），于是，翔武决定开始去用水彩笔画《一休哥》了……

动漫世界中的十二生肖——虎（上）

传说的圣兽

作为传说中的四圣兽“青龙、白虎、朱雀、玄武”之一的白虎。在动漫中自然是出现频率非常高的，大凡带有些传统东方色彩气息的故事，多会以守护者的身份登场。

白虎原为古老神话中的西方之神，道教西方七宿星君四象之一。为二十八宿的西方七宿（奎、娄、胃、昴、毕、觜、参），所以是西方的代表，而它的白，是因为西方在五行中属金，颜色是白的。所以它叫白虎不是因老虎是白色，而是按照五行中的来定的。



传闻圣兽向来只以灵芝仙草为食，吸纳天地间之灵气而生。白虎也是战神（克里托斯的兽人形态么－ －＋）、杀伐之神。同时还具有避邪、禳灾、祈丰及惩恶的扬善、发财致富、

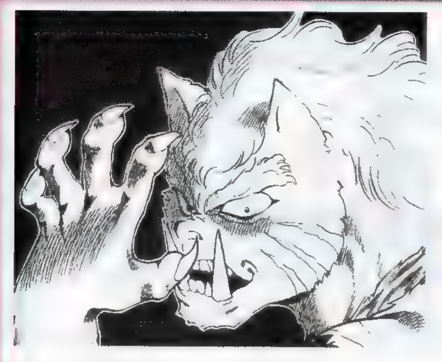


喜结良缘等多种神力。它的威猛和传说中降服鬼物的能力，使得它也变成了属阳的神兽，常常跟着龙一起出动，‘云从龙，风从虎’成为降服鬼物的一对最佳拍档。

“灭绝失态”型

印象里最早接触的白虎还是《幽游白书》的那只，就是那个身材高大威猛，站在那里比桑原高一头的巨人。当时看着那份霸气和那一脸横肉，真替桑原捏了一把汗。果然很快白虎就占了绝对的优势，皮糙肉厚，而且还能吸收桑原的灵力。渐渐失去了灵力的桑原，和普通人无异，面对这种使用无赖作弊的打法的家伙，

朱炳南	高考完我要把所有游戏都玩一遍！（八房：……）
宁科豪	男，19岁，天津宝坻海滨宿舍12条41号，301800，QQ：258418776



完全没有一丁点胜算。而就当以为要换上飞影或浦饭去和他打的时候，突然奇迹出现了，由于吸收了桑原过多的灵气，白虎的肚子逐渐膨胀，然后随着惊天动地地“砰”的一声，白虎号喷气式飞机就直冲云霄了……太失态了，怎么说也是传说中的四大圣兽之一，就算在“任何强敌在主角面前肯定是要挂掉的”和“敌人的强大只是为了衬托主角坚强的意志以及主角命运的坎坷”的铁的定律面前，输是必须的，但是至少也应该华丽的挂掉啊……

而后的第二战里，在熔岩洞中怎么看怎么都是朱雀的主场，这次白虎又改从口中喷射了，果然很失态…（莫非是口臭？）。最后在桑原的好运气下，白虎被扔进了火坑，然后历尽千辛万苦，好不容易爬上来，却被自己的同伴残忍地杀害了……

虽然是坏人，却死得有些可惜了，虽然是四圣兽，却挂得很是失态……

文人墨客型

“书不光是用来念的，字不光是用来认的，学可不是学完了就完了的”。每当这段熟悉而稚气的声音在电视上响起，那时候正在努力准备考试的我，都会以“丰富课余知识，积累考试素材”为理由，然后搬个小板凳，贴到电视机前，仔细地看着这部动画，不过，由于这个是ED，所以一般听到这个的时候，也就意味着演完了……

记得那时候父母唯一一个不反对我看的，也正就是这部动画，虽然哪个时候我已经初中了……（顺便说一下，父母最不喜欢我看奥特慢与葫芦娃的故事，说那个有涉嫌暴力和迷信的因素，OTZ）

52集系列动画科教片《学问猫》系列，每集10分钟，讲述了一只很有学问的蓝色的猫老师，无私地把自己所会的知识教给所有愿意学习的小朋友们，系列分两部。一部是《学问猫教汉字》，另外的是《学问猫说历史》。哦，差点忘记了，这次介绍的主角是老虎，也就是学问猫老师的两个爱徒……



小老虎白山跟他的兄弟黑水一起拜学问猫为师。不过，他并没有从心里真的佩服学问猫，而是想在以后的日子里再想法让学问猫老师出一下丑。但是在接连受到打击后，他不再对捉弄学问猫老师感兴趣，而是更喜欢在学问猫讲知识时与学问猫老师抬杠、讲怪话，虽然顽皮，却也天真得可爱。

小老虎黑水由于崇拜知识而成了凡事都要研究一番的学者型人物，对每一个话题都要追根问底，或者是引经据典地考证一番，被白山称为“书虫子”，虽然有时有些教条、死板，但却也理性得可爱。他的目标就是把学问猫老师的学问全学到手,他最常说的一句话就是“老师就是老师！”

这部可爱的动画自从在电视上播出后，就深得小孩子们和我的喜爱，而那些甲骨文和象形文字的由来以及一些小故事，一直到今天，都在心中没有忘记过，果然在娱乐中学习才是最有效率的啊，而且作为有轻度恋声癖的我，每次听到那超可爱的歌和配音都激动的不行。翔武啊，不如咱们也开设一个《学问包教汉字》的栏目吧？



郭翌豪	编辑部怎么也流行猥琐这个词了？猴子作为第一个牺牲品，我深表同情。
读者资料	男，16岁，安徽省马鞍山市雨山区安民村7栋105，243000，QQ：314574802

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 《机战J》中有什么赚钱的好方法？一周目时如何获得尽量多的隐藏机体、人物、强化部件？（张孜之）

八房■ 可以通过反复攻打一关，在消灭主要财源后故意game over的方法来获取金钱。至于隐藏要素，你可以找一份攻略看……尽量在每次分支剧情时保存存档就是了。某些隐藏要素的获得方法可能会比较苛刻，对于没有练级一周目的玩家来说略显困难，也不妨放到二周目。

问 PSP为什么有时候游戏会打不开，灰屏然后出现无法游戏（800XXX）的错误。（张华雷）

八房■ 出现这种情况可能是因为PSP的引导模式没有设置好。在XMB下按下HOME，将UMD MODE一栏换成NP9660或者M33 drv试试。还有可能就是高版本的M33系统不支持中文ISO名，改成原文名试试。UMD电影的观看方法和一般游戏略有区别（比如那个《只属于我的果实》），如果是此类镜像的话可参照相关教程设置。

问 俺那张4G组棒现在只能装一个游戏，一装多游戏就掉档，玩了这个再玩那个就黑屏死机，这是怎么回事啊？（陈焰）

八房■ 这种情况的话首先可以试着格式化棒子试试。先用WINDOWS格式化一次记忆棒，然后再用PSP格式化。有些奸商把实际容量低的记忆棒改造成显示容量高的棒子，这种棒子叫扩容棒，如果放入了超过实际容量的东西就会出错。用WINDOWS格式化时候可以通过磁盘管理器查看磁盘状态，如果是扩容棒的话在这里可以看出来。用PSP格式化记忆棒之后应该可以正常使用了，如果问题依然存在，那有可能是记忆棒本身的故障，虽然试着用磁盘修复工具是个办法，但最好还是换一张。

问 我喜欢《高达编年史》，但“シロッコ，立”一关怎么打都是S，怎么才能打出SS呢？我基本上全部都是满分啊？

八房■ 出现这种情况十有八九是因为你用的机体太好了……机体倍率也是个比较重要的数值，所以在打某些关卡无法取得好成绩的时候可以试着将机体的倍率提高（降低不必要的能力，换乘略弱的机体）。

问 《怪物猎人》系列中，如果用炮弩或者弓的话要怎样才能切断怪物的尾巴呢？请说得详细点。

八房■ 用弓的话，按圆圈的近距离斩击有斩属性，可以斩断怪物的尾巴，挂上强击瓶或者接击瓶效率会提高。还可以利用陷阱限制怪物行动。弩的话靠武器是无法断尾的，唯有使用回旋标这种很没效率的工具，回旋标携带数目有限，所以想要用这东西断尾的话需要非常好的耐心和运气——最好配上神之眷顾、投掷技术上升，搭配猫的道具俭约术等技能，还要带上砥石和龙骨【小】来合成回旋标（汗）。

问 我想问一下，最近PSP新出的《大蛇无双》在内容上与PS2版比起来有啥不同吗？（刘韵轩）

八房■ PSP版的新要素乏善可陈，只加入了PC版和360版的几张壁纸。原有的游戏要素有些做了调整，某些武器道具的拿法和原来不一样了。因为是掌机，所以画面和CG有些缩水，但除了这

孔繁赓	再不中PSP我就学恐怖份子玩人肉炸弹去编辑部,到时候,哼哼!(某编:你可以无视我们的防御措施,但不可小瞧北京的入关检测啊)
读者资料	男，13岁，云南省曲靖市市烟草公司（1号院），655000

些之外，都基本完美地移植了。没有玩过原作的话还是很值得一玩的。

问 **《MHP2G》中的那柄龙刀【胧火】真的被封龙刀【裂破】盖掉了吗？最强的龙双刀是哪一把？（林雨寒）**

八房■ 首先，龙刀系列的最后一级叫龙刀【劫火】，胧火还能再升的。其次，封龙刀【裂破】这把武器在2G里并不存在，它只出现在网络版怪物猎人《MHF》里，所以压根没法比较。至于龙属性双刀，每把双刀都有不同的优点，有些物攻强，有些好做，有些洞多，有些斩味好，说不上哪把最强。

问 **我下了一个《FF7CC》中文版，但是玩到某一个任务，只要一进入就死机，这是ISO问题吗？（颜津宁）**

八房■ 不是ISO的问题。这是FF7CC汉化过程中出现的一个BUG，我记得新版的汉化补丁中已经解决了这个问题。你可以下载一个最新版的汉化补丁使用。

问 **GBA的《机器人大战A》中到底有没有合体技啊？如果有的话，应该怎样才能发动呢？（潘文涛）**

八房■ 机战A中有合体技，只要将能够发动合体技的机体相邻，武器列表里便会出现合体技，多人合体技的话两两相邻即可。要保持相邻的机体状态一致，一个在天上一个在地上的话是不行的。

问 **我听说在《MHP2G》中，长枪的性能被提高了？那比起一代时候的长枪又如何呢？（时鹏）**

八房■ 《MHP2G》中长枪的性能基本上没有太大变动，但实际使用起来，长枪的防御性能提高了，因为不少怪物的招式威力以及长枪的防御值都经过了修正，原来很多需要防御性能+1的攻击，现在没有防御性能也能相对完美（硬直小，不减HP）的防住了。而且，随着回避距离技能的加入，长枪的立回变得有更多选择，再兼之铳枪防御性能下降，所以长枪确实很好用。

问 **gba上《光明之魂2》这个游戏里有一个圣殿，里面那四个格子应该放什么啊？顺便PSP能玩GBA游戏吗？**

八房■ PSP能通过运行模拟器来玩GBA游戏。《光明之魂2》中的那个地方是用来合成物品用的，把特定的几个道具放好就可以合成新的道具。比如召唤魔石，把四个同样的召唤魔石放好就能够合成高一级的魔石。

问 **PSP的记忆棒和内存卡都分别是指什么呢？两者是否是指同一个东西？哪一个更好一些呢？**

八房■ PSP使用的“棒子”，学名叫做memory stick DUO，记忆棒，是索尼公司出产的专用存储媒体，各地叫法不同，也有叫内存卡的。此外，内存卡还有可能是指“伪棒”，这是一种转接器，大小和记忆棒相同，将TF卡插入这个“伪棒”，就能够把TF卡当作记忆棒使用。目前组装记忆棒的性能和价格都比较稳定，没有必要特意去购买伪棒。

问 **我的DSL断轴了，不知世面上有没有外壳卖？有的话大概多少钱？顺便我还想换换dsl的十字键。**

八房■ 目前市面上有一些修理NDS断轴的维修点，但修理质量参差不齐，而且国内并没有NDSL外壳作为配件生产，就算是可以换某些配件也都是从其他机器上拆下来的。建议你到神游维修点去问问，相对来说比较有技术保障，只是如果不是神游机需要掏修理费和零件费。顺便，如果要换十字键的话，切记要看着维修人员操作，以免被少部分奸商借维修拆机之际用组装配件换走原装配件。

问 **在《口袋妖怪 蓝宝石》中，大黄鱼如何才能进化为美蛇兽呢？我的大黄鱼级别已经很高了。（王建刚）**

八房■ 我怎么记得以前回答过这个问题（汗）在选美中心中进行制造糖果的小游戏，然后喂食大黄鱼增加美丽度的糖果，大黄鱼的美丽度超过170时候升级就可以进化成美蛇兽了。



杨子鹏	推倒还是不推倒？是个值得思考的问题……嗯……嗯？！哦幸福……被逆推了……（狸猫：攻受合一，鉴定完毕）
读者资料	男，??岁，安徽省滁州市第二中学高二(10)班，239000

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷12》火热登场！本期赠品为口袋迷超大环保袋。普通版随机二选一，豪华版双面超大更超值。丰富赠品还有大图鉴收藏帖B版，豪华版附带最新剧场版漫画。精彩口袋动画DVD不能错过！

口袋迷(12)

■定价19.8元(豪华版29.8元) 上市热卖中

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价：24.80元 上市热卖中



《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排，同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏帖赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。

口袋迷(11)

■定价19.8元(豪华版29.8元) 上市热卖中



广受读者期待的标准掌机典藏系列最新版终于登场了。PSP版超厚读本配合双DVD，将一年来该平台的经典游戏彻底收录。书中包括珍藏图鉴，典藏攻略，软硬件实用指导，实用问答等，值得收藏。

PSP标准掌机典藏

■定价：22.80元 上市热卖中



小猪的人气实在是旺到不行，所以这一期又担当了我们的封面人物。步入盛夏，要报道的潮品太多了，所以我们小编也在第一时间给您新鲜展示，请读者好好的品尝喔！

SO COOL 2008年第6期

■定价：15元 上市热卖中



全面改版第一期！众多栏目感动回归，强档攻略随书奉上。新栏目《猴哥热线》初次与广大读者见面，交流更多，理解更多！抽奖活动《掌机快乐赢》全面升级，请大家继续关注！

掌机迷2008年第10期

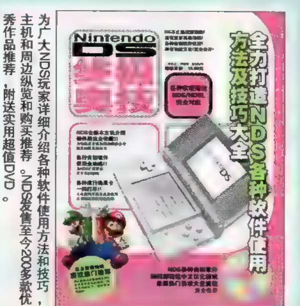
■定价：8.8元 上市热卖中



中国市场调查之北京游戏黄页特别策划 小公司大游戏 科普特辑 防三红先降温 攻略特辑 忍者龙剑传2彻底攻略 机战OG·无限边界

电软2008年第16期

■定价：9.8元 上市热卖中



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元 接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价：19.8元 上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～16期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2008年第1～11期	8.80元

动感新势力

48～65期	9.80元
62～65期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1、2、3、4、6期	15元

口袋迷12普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
PSP终极奥技(修订版最新加印)(新)	19.80元
PSP标准掌机典藏(新)	22.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
口袋迷精华本2.新.	24.80元
NDS标准掌机典藏(已售完,请勿邮购)	19.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
机战FAN(2)(3)(4)	19.80元
动新现铂MTV(半价)	9.90元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(半价)	9.90元
口袋特训营(半价)	9.0元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

New Releases

新作游戏发售表



从6月中旬开始，进入了一个作品爆发期，《鬼魂力量》和《机战AP》备受注目，美版游戏方面有《神秘特工克拉克》强力支援。到了下旬，作品就更多了，特别是在26日前后，简直就是蜂拥一般。不过在这些作品中，虽然没有极具重量级的大作，但也能让玩家们玩上很长一阵了。

□文责 / 翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

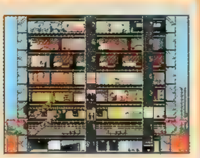
每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

06/24 地狱男孩 科学力恶魔 PSP



本作改编自欧美同名漫画，这次的作品是多平台发售的。地狱男孩拥有神奇的力量，为拯救世界，踏上了冒险的旅程。本作的画面表现非常出色，除了《特工克拉克》外，本作也是很值得期待的动作游戏。

模拟大楼DS NDS



本作是《模拟大楼SP》的续作，游戏的主要目的是建造大楼，继续为间出租出去来换取收入，经营整个大楼。当里面住户有情绪不满的时候，还要为他们消除这些情绪。不知道这次山爷会不会登场。

死神3rd 幻影 NDS



本作标题中的3rd代表系列作品的第三部，玩过前两部作品的玩家可以一眼看出这次部分的游戏画面就是前两作中的。本作主要收录了动画中的人物，此外还有原创人物，特别适合死神的FANS们。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	游戏名	厂商	类型
6月发售游戏			
19日	鬼魂力量 创世纪	IDEA FACTORY	SRPG
	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
26日	寒蝉鸣泣之时 绊	Alchemist	AVG
	模拟大楼DS	DIGITOYS	SLG
	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
	狼与香辛料	MEIDA WORK	AVG
	好炖君 快乐的好炖之村	HUDSON	AVG
	大合奏 乐团兄弟DX	任天堂	RAG
	魔界战记 魔界王子与赤之月	日本一SOFTWARE	SRPG
	我的电视游戏鉴定	NBGI	ACT
7月发售游戏			
3日	无名的游戏	SQUARE ENIX	AVG
10日	多卡邦王国之旅	STING	TAB
	改造节拍战斗 龙剑2	BANPRESTO	ACT
	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
	火影忍者疾风传 鸣人VS佐助	TAKARATOMY	RPG
	花样男孩，恋爱女孩	KONAMI	AVG
	传说的斯塔菲 对决·戴尔海贼团	任天堂	ACT
17日	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT
	梦魇骑士	STING	SRPG
24日	黄昏症候群 禁忌都市传说	SPIKE	AVG
	家庭教师 超燃烧的未来	TAKARATOMY	ACT
31日	心跳魔女神判2	SNK PLAYMORE	AVG
	盗贼皇女	MMV	ACT
	信长的野望DS2	KOEI	SLG
	节拍天国 GOLD	任天堂	ACT
8月发售游戏			
7日	火炎的纹章 新暗黑龙与光之剑	任天堂	SRPG
	超执刀2	ATLUS	ACT
	三国志大战 天	SEGA	TAB
	反逆的鲁鲁修R2	NBGI	TAB
	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
	怪物农场DS2	TECMO	RPG
21日	西格玛和声	Square Enix	RPG
22日	闪电十一人	LEVEL5	RPG
24日	强尼脱逃大作战	Success	AVG
9月发售游戏			
4日	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB

余旭杰	假如让我成为总统，一定让所有PSP变砖，让所有砖变PSP。
读者资料	男，20岁，福建省漳州市西洋坪教师新村

未定发售日游戏

时间	游戏	厂商	类型
今夏	世界毁灭	SEGA	RPG
	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
	吉他英雄 巡演	Activision	RAG
	里克与约翰 消失的两幅画	Fonfun	AVG
今秋	恶魔城 被夺走的刻印	KONAMI	ACT
	口袋妖怪 白金	任天堂	RPG
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
	创世法典	MMV	RPG
年内	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	龙珠DS	NBGI	ACT
	卡片召唤师	SEGA	TAB
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
09年	无限航路	SEGA	RPG
未定	月球	RENEGADE KID	ACT
	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
	北欧战神传 罪孽背负者	SQUARE ENIX	RPG



6月发售游戏

日期	游戏	厂商	类型
17日	神秘特工克拉克	SCE	ACT
19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
24日	地狱男孩 科学力恶魔	KONAMI	ACT
26日	剑与魔法与学园	ACQLIRE	RPG

7月发售游戏

日期	游戏	厂商	类型
10日	高智能方程式赛车VS	SUNRISE	RAC
17日	高达战争宇宙	NBGI	ACT
24日	英雄传说 空之轨迹 3rd	FALCOM	RPG
	无限循环 梦见的古城	日本一 SOFTWARE	AVG
	罪恶工具 Accent core Plus	ARCSYSTEMWORK	FTG
31日	梦幻之星P	SEGA	ARPG

8月发售游戏

日期	游戏	厂商	类型
28日	水月	GN SOFTWARE	AVG

9月发售游戏

日期	游戏	厂商	类型
18日	**家庭教师REBORN CUSTOM**	**TAKARATOMY**	**FTG**
25日	TO LOVE	MMV	AVG
	B-BOY	SCE	RAG

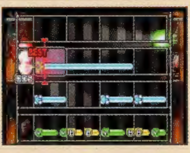
10月发售游戏

日期	游戏	厂商	类型
2日	**一騎当千Eloquent Fist**	**MMV**	**ACT**

未定发售日游戏

时间	游戏	厂商	类型
今夏	人偶CID	Oxygen	ACT
今秋	**侍道P**	**SPIKE**	**ACT**
今秋	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
年内	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	最终幻想 纷争	SQUARE ENIX	ACT

06 26 大合奏 乐团兄弟DX NDS



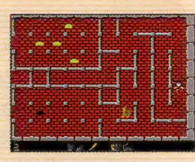
经过3年，《大合奏 乐团兄弟》的续作终于登场了，这次最大的变化就是可以使用麦克风进行“练歌模式”，并且还加入了不少新歌曲、新乐器，NDS的下载机能在这次的作品中也被利用到了。

06 26 剑与魔法与学园 PSP



本作是一款以剑与魔法的幻想世界为舞台，讲述发生在学园中的迷宫探索RPG游戏。玩家可以进行角色的创造，然后用角色组队接任务进行挑战迷宫。作为PSP上的原创作品，本作受到很多玩家的关注。

06 26 我的电视游戏鉴定 NDS



和之前推出的《游戏中心有野的挑战状》有点类似，也是用小游戏的形式来模拟曾经推出的电视游戏。玩家要对这些游戏进行挑战，游戏中有自由模式和挑战模式可以供选择，有怀旧心得玩家不妨试试。

06 26 魔界战记 魔界王子与赤之月 NDS



由“日本一SOFTWARE”推出的《魔界战记》系列最新作。本作系统是在初代的基础上改编而成，然后结合NDS的双屏和触摸机能进行改进，操作也变得更方便。可以算是NDS6月不错的战棋游戏了。

读编往来

何益良	大家要为掌机迷更上一层楼努力。
读者资料	男，17岁，广东省湛江市霞山区建新东路

为你带来各种精彩影像

DVD内容导读



↑104期的PSP壁纸都很不错吧，猴子找得很辛苦，这期献上！







两大主机游戏推荐

在游戏推荐中收录了《乐高印第安纳琼斯》的NDS和PSP版,还有《机战OG传说 无限边境》和《前线任务2089》。《乐高印第安纳琼斯》是不错的游戏，无论是解谜还是收集要素设定的都非常好。NDS版比起PSP版虽然有些缩水，但是在同类中还是非常不错，容量原因的缩水就稍微将就一下吧。《灵光守护者》的汉化版也有收录,另外,PSP模拟游戏推荐的一些游戏也能在本期找到。

制作秘话：本期的最大看点是怪物猎人剧场的影像了。虽然说我这期没做什么影像，但是这期作者们的影像绝对是非常精彩的，具体的请大家自己看吧！

编辑附送

软件方面送给大家AK2的主题编辑软件，使用方式在本期中有介绍。音乐方面有前段时间推出的《机战OG传说》的特典CD，此外还有《太鼓达人2008》的原声音乐CD。

本期新作影像有大家最关心的《恶魔城》新作，试玩影像展示了《印第安纳琼斯》的PSP版。另外，怪物猎人剧场正式成为DVD固定栏目。



嗨！
本期的奖品有了新的变化啊，除了大受好评的PSP主机和盟区战卡外，新加入了点心熊猫手袋和NOON精致手表，不可错过！
掌机快乐赢
最新型号
PSP-2000型
特等奖1名
一等奖5名
盟区战卡
MengZone Battle Wireless
盟区战卡
USB2.0
54
二等奖10名
口袋妖怪限定版文化衫
三等奖2名
NOON超Q卡通表
四等奖5名
点心熊猫原装高精小手袋
小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！
参加办法：
1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为7月10日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在107期刊登。回函卡复印无效。



ISBN 978-7-900447-98-2

9787900447982 >